Manual de arranque rápido

propellerhead

Getting Started manual by Anders Nordmark
Translated by Syntax

The information in this document is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of Propellerhead Software AB. The software described herein is subject to a License Agreement and may not be copied to any other media expect as specifically allowed in the License Agreement. No part of this publication may be copied, reproduced or otherwise transmitted or recorded, for any purpose, without prior written permission by Propellerhead Software AB.

©2007 Propellerhead Software and its licensors. All specifications subject to change without notice. Reason is a trademark of Propellerhead Software. All other commercial symbols are protected trademarks and trade names of their respective holders. All rights reserved.

REASON

Tabla de contenidos

propellerhead

5 Instalación
6 ¡Bienvenido!
6 Acerca de los manuales
7 ¿Qué hay dentro de la caja del Reason?
7 Requisitos
8 Acerca delhardware de audio
10 Acerca de los interfaces MIDI
10 Actualizaciones vs. nuevas instalaciones
11 Instalación del Software

13 Configuración
14 Acerca de este capítulo
14 Primera puesta en marcha - Asistente de configuración del Reason
15 Acerca de las Preferencias
16 Configuración del hardware audio
18 Configuración del MIDI
23 Configuración de la canción por defecto

25 Recorrido guiado
26 Acerca de este capítulo
26 Recorrido guiado

41 Tutorial 1 – Reproducir una canción
42 Acerca de este tutorial
42 Reproducción de una canción

45 Tutorial 2 – Reproducir dispositivos y seleccionar sonidos
46 Acerca de este tutorial
46 Agregar un mezclador y un dispositivo de instrumento
48 Seleccionar un programa
50 Agregar unefecto

53 Tutorial 3 – Crear un patrón de batería
54 Crear un patrón de batería

57 Tutorial 4 – Grabar una línea de bajo
58 Acerca de este tutorial
58 Cómo buscar un sonido de bajo
60 Cómo grabar notas en el secuenciador

65 Tutorial 5 – Agregar un bucle REX
66 Acerca de este tutorial
66 Agregar un bucle REX

69 Tutorial 6 – Agregar un arpegio
70 Acerca de este tutorial
70 Agregar unarpegio
72 Automatización de un parámetro

73 Index

REASON

1 → Instalación

propellerhead

¡Bienvenido!

¡Enhorabuena por comprar el Reason 4!

La versión 4 es la cuarta actualización mayor del Reason e incorpora nuevos dispositivos y un secuenciador completamente rediseñado junto con otras mejoras globales.

Una de nuestras bases, aquí en los cuarteles generales de Propellerhead es la comunicación con la gente que utiliza nuestras aplicaciones. El punto de encuentro para todos nosotros es nuestra página web donde podrá encontrar archivos de canciones y foros. Ese es el único foro en el que se pueden encontrar profesionales y principiantes para intercambiar música e ideas. Y lo más importante, ¡es un foro abierto también para usted! Comparta sus experiencias comunicándose con nosotros y con otras personas y ponga a disposición de los demás sus canciones para que las escuchen. Creemos que al igual que nosotros apreciamos sus ideas, usted encontrará de gran utilidad las sugerencias de otros usuarios del Reason.

¡Además, también puede visitar la página web de Propellerhead!

Atentamente,

El equipo de software de Propellerhead

www.propellerheads.se

Acerca de los manuales

Esta es la guía de inicio, dedicada a las características y procedimientos básicosReason. También contiene un tutorial y un recorrido guiado, para ayudarle a que se familiarice con el programa.

Las funciones más avanzadas del Reason están descritas enel manual de instrucciones, que es un fichero en formato Acrobat de Adobe (".pdf") . Este y otros documentos en pdf se instalan con el programa - los encontrará dentro de la carpeta Documentation que hay dentro de la carpeta de aplicaciones del Reason . El manual de instrucciones también incluye descripciones de los todos los dispositivos y órdenes del Reason.

! Para poder leer la documentación en formato electrónico necesitará tener instalada la aplicació n Adobe Acrobat Reader. Dado que este es un programa ampliamente empleado, es posible que ya lo tenga instalado en su ordenador. Si no es así, ejecute el instalador de Acrobat Reader incluído en el disco del programa Reason.

Acerca de Mac y Windows

El Reason funciona tanto en entorno MacOS X como en entorno Windows (si quiere ver detalles de los sistemas operativos, siga leyendo). Todos los paquetes Reason contienen versiones del programa para ambas plataformas. Todo lo que se dice en los manuales es aplicable a ambas plataformas, salvo que se especifique lo contrario.

Si está utilizando el sistema operativo Mac OS X, tenga en cuenta que hay un menú adicional que es el menú Reason, que no existe en Windows. Este menú contiene el menú de preferencias (que en el resto de casos está en el menú Edit (Edición)).

! Todas las representaciones de pantallas que aparecen en este manual se corresponden a la versión Windows del Reason. Sin embargo, el contenido de todas las ventanas y recuadros de diálogo es el mismo en ambas plataformas.

¿Qué hay dentro de la caja del Reason?

Cuando compre el Reason, dentro de su embalaje deberán estar incluidos los siguientes objetos:

➔ **El DVD de Reason 4.**
Contiene el instalador principal del Reason y el banco de sonidos de fábrica de Reason, dos ficheros grandes que contienen muestras, patches y bucles parar utilizar para utilizar con el Reason. Esto se copia en el disco duro la primera vez que ejecute el Reason (para más información, vea la página 12). Además , el DVD contiene documentación en formato Adobe Acrobat y un instalador de Adobe Acrobat Reader.

➔ **La documentación impresa.**

➔ **La tarjeta de autorización del producto.**
Esta contiene el número de licencia necesario para la instalación. ¡Guarde esta tarjeta por si tiene que volver a instalar el Reason!

Requisitos

A continuación le detallamos los requisitos mínimos necesarios para que el Reason pueda funcionar:

! **Tenga en cuenta que hablamos de requisitos mínimos! Evidentemente el tener un ordenador más rápido y con mucha RAM será mejor, ya que esto le permitirá utilizar más dispositivos simultáneamente.**

Mac OS X

- G4 (1 GHz o superior) o Intel Mac.
- 512 MB RAM (1GB recomendado).
- Monitor con resolución de 1024x768 o superior.
- Lector de DVD
- Mac OS X 10.4 o superior.
- 2 GB de espacio libre en el disco duro.
- Un interface MIDI y un teclado MIDI recomendados.

Windows

- Procesador Intel Pentium 4/AMD o posterior.
- 512 MB RAM (1GB recomendado).
- Lector de DVD
- Windows XP SP2 o Vista.
- 2 GB de espacio libre en el disco duro.
- Monitor con resolución de 1024x768 o superior.
- Una tarjeta de sonido compatible de 16 bits, preferiblemente con un driver ASIO o DirectX.
- Un interface MIDI y un teclado MIDI recomendados.

Acerca delhardware de audio

El hardware audio es el equipamiento del ordenador que convierte las señales digitales del Reason en señales audio analógicas (para su conexión a un amplificador, auriculares o similares). Este equipamiento puede ser una tarjeta estándar de sonido estéreo, un interface audio USB, el hardware de audio interno de un Macintosh o tarjetas de audio más avanzadas con varias entradas y salidas, conectores digitales, etc. Independientemente de cual de estos sea el caso, tendrá que comprobar que el hardware y sus drivers estén bien instalados:

Mac OS X

Si está utilizando hardware de audio interno del Macintosh

En este caso no tendrá que realizar ningún ajuste extra. Simplemente conecte la salida de audio al equipo que le permita escuchar el audio (altavoces, mezclador, auriculares o similar) y asegúrese de que su Mac reproduzca el sonido correctamente.

Si está utilizando otro hardware audio

Puede que quiera utilizar otro hardware audio con el Reason (por ejemplo un interface audio con varias salidas, conexiones digitales, etc.). Para que esto sea posible, el hardware audio debe ser compatible con el Mac OS X, es decir, debe haber un driver Mac OS X disponible para la tarjeta.

1. **Instale el hardware audio y sus drivers como venga indicado en su documentación.**
2. **Conecte las salidas estéreo de su hardware audio al equipo utilizado para la escucha del audio (altavoces, mezclador, auriculares o similar).**
   Para más información sobre cómo utilizar varias salidas (es decir, más de una salida estéreo), vea el pdf del manual de instrucciones. Por ahora, nos ocuparemos de las conexiones estéreo estándar.
3. **Si es posible, compruebe que el audio es reproducido correctamente a través del hardware audio.**
   Con algunos tipos de hardware audio viene una aplicación específica para ese fin de verificación.

Windows

- **Si es posible, utilice hardware de audio compatible con ASIO (es decir, hardware de audio para el que exista un driver ASIO).**
  Los drivers ASIO generalmente ofrecen un mejor rendimiento y una latencia menor (vea la página 18).
- **Si no hay ningún driver ASIO disponible, asegúrese de que su tarjeta audio admita DirectX.**
  DirectX es un protocolo Microsoft para la gestión de datos audio y otros aspectos multimedia.
- **Como último recurso, puede utilizar tarjetas de audio que no admitan ASIO ni DirectX, suponiendo que sean compatibles con Windows.**
  En este caso, el Reason se comunicará con el hardware audio vía MME (extensiones multimedia Windows). Sin embargo, esto habitualmente produce valores de latencia mayores (vea la página 18), haciendo que sea más difícil o incluso imposible la reproducción del instrumento en tiempo real.

Independientemente del tipo de hardware audio o drivers que esté utilizando, debe seguir siempre estos pasos:

1. **¡Compruebe que tenga las últimas versiones de los drivers para el hardware audio!**
   Acceda a las páginas web de los fabricantes para conseguir las versiones más recientes.
2. **Instale el hardware audio y sus drivers como venga indicado en su documentación.**

3. **Conecte las salidas estéreo de su hardware audio al equipo utilizado para la escucha del audio (altavoces, mezclador, auriculares o similar).**
   Para más información acerca de cómo utilizar varias salidas (es decir, más de una salida estéreo), vea el pdf del manual de instrucciones. Por ahora, nos ocuparemos de las conexiones estéreo estándar.

4. **Si es posible, compruebe que el audio sea reproducido correctamente a través del hardware audio.**
   En el caso de hardware audio con drivers ASIO, necesitará algunas aplicaciones de test para ello (normalmente incluidas con el hardware audio). Si está utilizando drivers DirectX o MME, puede utilizar la aplicación Media Player de Windows con esta finalidad.

Acerca de los interfaces MIDI

Aunque si que es posible utilizar el Reason sin un controlador MIDI externo (reproduciendo solo patrones o bucles o registrando directamente notas y automatización en el secuenciador), no podrá sacarle todo el potencial al programa. A partir de ahora vamos a suponer que está utilizando un interface MIDI y algún tipo de controlador MIDI externo (habitualmente un teclado MIDI con un interface USB externo).

➔ **Cuando instale el interface MIDI y sus drivers, siga cuidadosamente las instrucciones recogidas en su documentación.**

➔ **Aunque es suficiente un interface MIDI con una única entrada, le resultará más útil tener dos o más entradas individuales.**
Esto es especialmente cierto si quiere manipular parámetros del Reason con unidades de control MIDI externas o utiliza el programa con un secuenciador exterior, groove machine o una unidad similar.

- Para algunos interfaces MIDI conectados vía USB, no será necesaria la instalación de ningún driver. ¡Simplemente conecte el interface y ya podrá empezar a utilizarlo!
- Para otros interfaces MIDI más avanzados (o al menos para poder disponer de funciones más avanzadas como las entradas múltiples) deberá instalar un driver. Para más detalles, consulte la documentación que viene con el interface.

Conexiones MIDI

➔ **Simplemente conecte el cable USB desde su teclado hasta su ordenador.**
Aunque muchos teclados MIDI USB son "plug-and-play", en algunos hay que instalar algún driver. Consulte la documentación que viene con su teclado MIDI o acceda a la página web del fabricante. Normalmente los drivers se pueden descargar.

O

➔ **Conecte un cable MIDI desde la salida MIDI de su teclado MIDI (u otro controlador MIDI) a una entrada MIDI de su interface MIDI.**
Esto es suficiente para poder tocar y grabar notas y controladores en el Reason desde el teclado MIDI.

➔ **Si no está utilizando un teclado USB, también puede conectar la salida MIDI del interface MIDI a la entrada MIDI de su teclado MIDI.**
Esto no es estrictamente necesario para utilizar el Reason, pero le permitirá la comunicación bidireccional cuando ejecute el asistente de configuración del Reason que aparece la primera vez que use el Reason, o cuando esté utilizando la autodetección de superficies en las preferencias. El que la autodetección funcione o no depende del modelo de teclado.

! **Si tiene varias superficies de control MIDI que quiera utilizar, le recomendamos que las conecte a puertos MIDI independientes (o directamente al ordenador utilizando USB).**

Actualizaciones vs. nuevas instalaciones

Para realizar una actualización a partir de una versión anterior:

Instalación del Software

Ejecución del instalador

Ahora nos vamos a encargar de instalar la versión actual del programa Reason:

➔ **Introduzca el CD del Reason CD marcado como “Program Disc” en su unidad de CD-ROM.**
Lo que ocurra después dependerá de si está haciendo la instalación en un ordenador Mac o que utilice Windows.

Windows:

1. **En el DVD, localice el fichero llamado “Install Reason” y haga doble clic sobre él.**
En Windows, el instalador puede ponerse en funcionamiento automáticamente en cuanto introduzca el CD, dependiendo de sus ajustes del sistema.

2. **Siga las instrucciones que irán apareciendo en pantalla.**
Antes de ejecutar la instalación de los elementos de software, se le pedirá que indique una posición para la instalación y si quiere crear un atajo/alias del programa en el escritorio. Cuando haya terminado la instalación, tendrá la opción de ejecutar el Reason directamente.

Mac OS:

En el Mac, solo hay una carpeta marcada como "Reason". Simplemente arrastre ésta a la carpeta de aplicaciones del disco duro.

Acerca de los bancos de sonido

La primera vez que ejecute el Reason, la unidad le pedirá que introduzca el banco de sonidos de fábrica del Reason y el banco de sonidos Orkester. Estos consisten en un fichero extenso que contiene un gran número de conexiones, muestreos y bucles, y que le servirá como su fuente principal de sonidos (como la ROM de sonidos en un sintetizador).

Estos se copiarán en el disco duro y serán necesarios para ejecutar el programa.

Arranque del programa

Los archivos del Reason han sido instalados en una carpeta en su disco duro. En Windows, todos los items relacionados con el Reason han sido añadidos también al menú de inicio y posiblemente tendrá un acceso rápido al Reason desde el escritorio.

1. **Busque los ficheros ReadMe que hay en la carpeta del Reason o en el menú de inicio, ábralos y léalos.**
Los archivos ReadMe suelen contener información importante y de última hora no incluida en este manual.

2. **Arranque el programa haciendo doble clic sobre el icono del Reason (o eligiendo el item Reason en el menú de inicio).**

3. **Aparecerá un acuerdo de licencia.**
Léalo y haga clic sobre “Agree” (Acepto) para continuar.

4. **Ahora el sistema solicitará que inserte el disco del Reason 4 (si no está ya cargado).**
El banco de sonidos Orkester se copiará automáticamente en la carpeta del programa Reason. Durante este proceso, que tardará un cierto tiempo, aparecerán distintas pantallas de aviso y una barra que le irá indicando la evolución de la operación de copia.

5. **Rellene el formulario de autorización que aparecerá.**
   Podrá encontrar su número de licencia en la tarjeta de autorización del producto incluida con su programa.

Aparecerá un recuadro de diálogo que le preguntará si quiere registrar su copia del programa en la página web de Propellerhead. ¡El registrarla le permitirá disfrutar de distintas ventajas como sonidos extra gratuitos para el Reason!

! Para poder registrarse on-line debe tener acceso a una conexión a Internet.

➜ **Si hace clic sobre el botón Register Now (Registrar ahora), su navegador de Internet le dirigirá a la página de registro que hay en la página web de Propellerhead.**
Siga las instrucciones que aparecen en la página web. Después de terminar el proceso de registro, haga clic sobre el botón Continue (Continuar) en el diálogo de instalación.

➜ **Si no quiere registrarse por el momento, haga clic sobre el botón Later (Más adelante).**
Puede registrarse en cualquier momento eligiendo Product Registration (registro de producto) en el menú Contact (Contacto) (Mac) o en el Help (Ayuda) (Windows) en el Reason (o accediendo a la siguiente dirección de internet: www.propellerhead.se/register).

De esta forma concluye la instalación y se abre el programa, pero aparecerá un nuevo diálogo llamado “Reason Setup Wizard” (Asistente de configuración Reason) que le guiará a través de los ajustes básicos necesarios para utilizar el Reason.

Esto aparece explicado en el capítulo “Configuración” , así es que deje todo como está y pase al siguiente capítulo...

REASON

2 → Configuración

propellerhead

Acerca de este capítulo

Este capítulo describe los ajustes que deberá realizar antes de poder comenzar a usar el Reason. Estos ajustes son necesarios para conseguir que el programa emita sonidos y poder reproducir y controlar el Reason vía MIDI.

Primera puesta en marcha - Asistente de configuración del Reason

Si ha seguido correctamente las instrucciones que indicamos en el último capítulo, el Reason debería estar funcionando y debería estar abierta la primera ventana de diálogo en el “Asistente de configuración del Reason”.

Esta pantalla solo aparece la primera vez que ejecuta el programa.

! ¡Tenga en cuenta que cualquier cambio que haga en este Asistente de configuración siempre puede ser modificado posteriormente en las preferencias!

El hacer clic en Next (Siguiente) hará que vaya pasando por una serie de distintas pantallas de diálogo en las que ocurrirá lo siguiente:

➔ **El Asistente primero tratará de localizar un driver de audio compatible.**

El sistema seleccionará de forma automática el primer driver compatible que encuentre. Si ese es el driver que quiere usar, perfecto. Si no lo es, elija el driver que precise en el menú desplegable Audio Card Driver (Driver de tarjeta de audio). Si no tiene claro qué driver usar, vea página 16.

➔ **Después, Reason tratará de detectar automáticamente un teclado MIDI master.**
Si localiza uno y quiere usarlo, haga clic en “Use” (Utilizar éste) y siga adelante.

➔ **Si Reason no puede localizar el teclado que haya conectado, o si ha hecho clic en "Don't Use" (No usar), el programa le pedirá que especifique un teclado master de forma manual.**
Para hacer esto primero deberá elegir un fabricante y después un modelo. Si su modelo de teclado no aparece en la lista, elija “Other” (Otro). Véase más abajo.

! **Para que el Reason detecte automáticamente un dispositivo necesitará una comunicación MIDI de doble vía! Evidentemente sigue pudiendo añadir manualmente dispositivos de teclado no-USB sin una entrada MIDI.**

! **Tenga en cuenta que su modelo de teclado no tiene por qué ser necesariamente reconocido por Reason. Esto es especialmente aplicable a los modelos antiguos. Puede seguir usando ese tipo de teclados MIDI, eligiendo “Other” (Otros) en el menú desplegable Manufacturer.**

➔ **También tendrá que especificar un puerto MIDI a usar.**
Puede hacer esto manualmente o tocando algunas notas en su teclado.

➔ **Tenga en cuenta que si tiene dispositivos de superficie de control remoto adicionales en su configuración, deberá añadirlos en las preferencias - vea página 15.**
El Asistente de configuración solo establecerá un dispositivo de teclado MIDI master conectado.

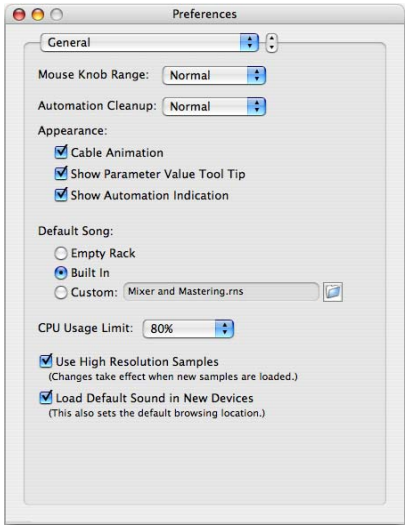
Si todo ha ido bien, ahora debería haber establecido tanto la comunicación audio como la MIDI - los puntos básicos necesarios para reproducir audio y para dirigir datos MIDI al Reason! Reason arrancará y cargará la canción por defecto.

No obstante, si por cualquier motivo el asistente de configuración falla a la hora de establecer los ajustes necesarios o si quiere añadir otros dispositivos, etc. deberá realizar los ajustes requeridos en las preferencias.

Siga leyendo...

Acerca de las Preferencias

Los ajustes básicos para el audio y el MIDI se realizan en la pantalla de diálogo de preferencias (Preferences). Puede abrir esta pantalla desde el menú Edit (Edicicón) (o, si su sistema operativo es Mac OS X, desde el menú Reason).



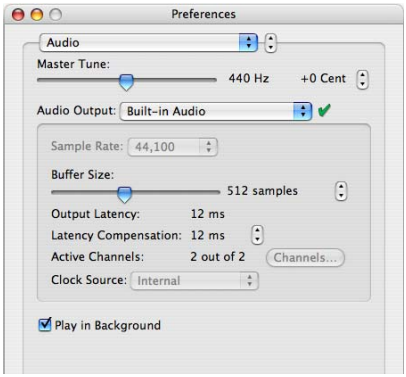
La pantalla de diálogo Preferences.

Aquí solo vamos a describirle los ajustes más importantes de estas preferencias. Para más información acerca de los otros posibles ajustes, vea el fichero pdf del manual de instrucciones.

Configuración del hardware audio

En el caso de que no lo haya hecho antes en el Asistente de configuración, deberá establecer una conexión entre el Reason y su hardware audio. Para hacer esto debe elegir un driver - un componente de software que actúe como un enlace entre el programa y el hardware audio. Haga lo siguiente:

1. **En la pantalla de diálogo Preferences (Preferencias), use el menú desplegable de la parte superior para elegir la página Audio.**



2. **Despliegue el menú desplegable Audio Card Driver (driver de la tarjeta de sonido) y elija una de las opciones.**
   La opción que deba elegir dependerá de la plataforma que use y del hardware audio. Si una opción no es aplicable a su configuración aparecerá en color gris en el menú desplegable.

Mac OS X

➔ **Elija la opción que se corresponda con el hardware que quiera usar (los conectores de audio internos o algún hardware audio adicional que haya instalado).**

Windows

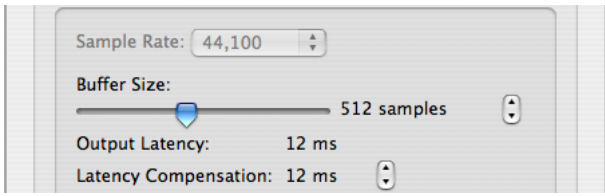
➔ **Si está usando hardware audio para el que haya un driver ASIO específico, debería elegir ese controlador.**
Con un driver ASIO específico para ese hardware audio, el Reason puede comunicarse de una forma más o menos directa con dicho hardware. La ventaja de esto es la menor latencia (vea después) y posiblemente un mejor soporte de funciones adicionales de dicho hardware como la de salidas múltiples.

➔ **Si no hay un driver ASIO específico, debería elegir el driver Direct Sound que haya para ese hardware.**
Esto hará que el Reason se comunique con ese hardware vía Direct Sound (una parte del paquete Microsoft DirectX). Debería tener DirectX instalado en su ordenador, y debe haber un driver Direct Sound para el hardware audio.

➔ **Si su hardware audio no admite Direct Sound (o lo que es lo mismo, no hay ningún driver Direct Sound disponible para ese hardware), elija el driver MME.**
Esto utilizará el Windows Multimedia Extensions, la parte de Windows que gestiona el audio, MIDI, etc. El uso de este MME suele producir unos valores de latencia mayores (vea mas abajo).

Acerca de la latencia y otros ajustes audio

En la página Audio encontrará una serie de ajustes adicionales para el audio. Los más importantes son Buffer Size (tamaño de bufer) y el valor correspondiente de Output Latency (latencia de salida).



La latencia es el retardo que se produce desde el momento en que el audio es “enviado” desde el programa hasta que se escucha realmente. La latencia de un sistema audio depende del hardware audio, sus drivers y su configuración.

Si la latencia es alta observará que el sonido se retrasa desde el momento de la ejecución de un dispositivo con un teclado MIDI. También es posible que observe que las reacciones se retrasan durante el ajuste de controles en los paneles de un dispositivo (por ejemplo, si disminuye el volumen de un dispositivo, no escuchará esa reducción de forma inmediata sino después del tiempo de la latencia).

Si observa valores de latencia elevados, deberá reajustar su configuración.

- Si es posible, use el control deslizante Buffer Size (tamaño de bufer) para disminuir la latencia.
- Si ese control aparece en gris, es posible que pueda reducir el tamaño del buffer en el panel de control para el hardware audio - haga clic en el botón de panel de control para abrirlo.

Para una mayor información, consulte el manual de instrucciones.

Configuración del MIDI

En el Reason, los teclados MIDI o los dispositivos de control remoto son llamados superficies de control. La entrada MIDI procedente de las superficies de control es gestionada por un sistema llamado Remote (Remoto). Aquí tiene algunas de sus funciones principales:

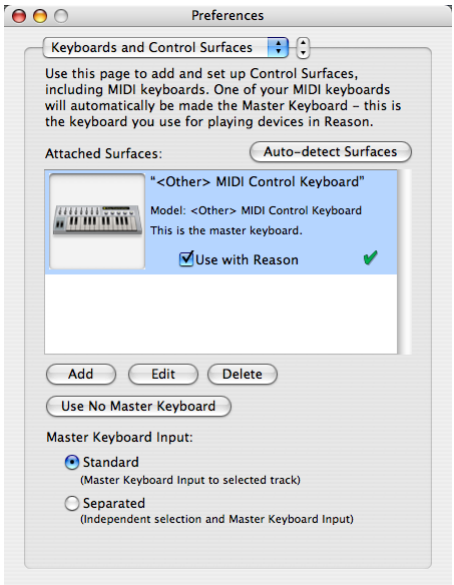
- **Puede usar a la vez tantas superficies de control como quiera.**
- **El programa admite un gran número de superficies de control externas - los mandos, faders y botones de las superficies son distribuidos automáticamente a los parámetros más usados de los dispositivos Reason.**
  No necesita cambiar los ajustes de la superficie de control para controlar distintos dispositivos del Reason. Si cambia el enfoque MIDI de una pista Subtractor a una Malström, la superficie de control se adaptará de forma automática.
  Solo tiene que configurar la superficie de control una vez para su uso con el Reason, ¡el programa se ocupará del resto!
- **Para las superficies de control que no son admitidas de forma nativa en esta fase, puede usar drivers genéricos.**
  Con estos drivers genéricos, puede usar plantillas o ajustes compatibles con el Reason 4.0, si son aplicables para la superficie de control.
  No obstante, tenga en cuenta que se irán añadiendo continuamente drivers Remote para superficies de control adicionales. Consulte las actualizaciones en nuestra página web.
- **Por defecto, todas las superficies de control siguen la entrada MIDI de secuenciador.**
  Esto implica que debe configurar la entrada MIDI a una pista en el secuenciador para rutar la superficie de control al dispositivo de la pista en el rack.
- **Puede conectar de forma fija una superficie de control a un dispositivo concreto del rack.**
  Por ejemplo, puede que tenga un teclado master que siga la entrada MIDI, mientras que otra superficie de control está conectada de forma fija al mezclador principal del rack. De esta forma podrá controlar los niveles y panorama en todo momento. Esto se describe en el manual de instrucciones.
- **Puede usar distribuciones remotas para conectar un control concreto de una superficie a un parámetro o función específica del Reason.**
  Por ejemplo, puede mapear un mando o fader en su superficie de control para que se ocupe del fader de nivel master del mezclador. O puede conectar botones de su superficie de control para que controlen el sistema de transporte del Reason (reproducción, stop, grabación, etc.) en todo momento, sea cual seal la pista que tenga la entrada MIDI en el secuenciador. Esto se describe en el manual de instrucciones.
- **El Remote (Remoto) también admite algunas superficies de control con realimentación MIDI.**
  Si tiene algún tipo de superficie de control que admita este tipo de realimentación y que sea soportada por el Reason 3.0, puede sacar partido de los faders motorizados, medidores, indicadores, etc.
- **Dentro de la documentación del Reason encontrará un documento llamado “Control Surface Details” (Detalles de control de superficie).**
  Este documento contiene información útil sobre las superficies de control admitidas.

En el caso de que haya especificado un teclado master en el Asistente de configuración y no tenga más superficies de control no tendrá que hacer nada más. Pero si quiere añadir superficies de control adicionales o si quiere editar su configuración, hará dichos cambios en las preferencias.

Adición de una superficie de control

1. **Abra la ventana de diálogo Preferences (Preferencias) y elija la página Control Surfaces and Keyboards (Superficies de control y teclados).**

2. **Si su superficie de control está conectada vía USB (o si ha hecho una conexión MIDI de doble vía), pruebe a hacer clic sobre el botón Auto-detect Surfaces (Autodetectar superficies).**
   Reason hará un barrido por todos los puertos MIDI y tratará de identificar las superficies de control conectadas. Tenga en cuenta que no todas las superficies de control admiten esta detección automática.



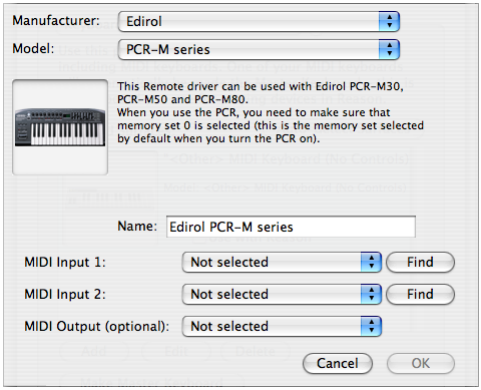
   Todas las superficies localizadas aparecen en el listado Attached Surfaces (Superficies adjuntas).

3. **Para añadir manualmente una superficie de control, haga clic en el botón Add (Añadir).**
   Esto hará que aparezca una nueva ventana de diálogo.

4. **Elija el fabricante de su superficie de control en el menú desplegable Manufacturer (Fabricante).**
   Si tampoco puede localizar el modelo dentro de ese menú, siga leyendo.

5. **Elija el modelo de su superficie de control dentro del menú desplegable Model (Modelo).**
   Si tampoco puede localizar el modelo dentro de ese menú, siga leyendo.

6. **Aparecerá una imagen del modelo de superficie de control elegida, habitualmente junto con algo de información - si aparece, lea esa información cuidadosamente.**
   Para poder usar algunas superficies de control con el Reason, deberá elegir un preset concreto - ese tipo de cosas aparecerá en la información.



7. **Use el menú desplegable MIDI Input (entrada MIDI) para elegir el puerto de entrada al que haya conectado la superficie.**
   En caso de duda, puede hacer clic en el botón Find (Buscar) y después mover un control o tocar una tecla en la superficie de control para hacer que el Reason localice el puerto de entrada correcto por usted.

➜ **Algunas superficies de control es posible que tengan más de un menú desplegable MIDI Input (Entrada MIDI).**
En ese caso deberá elegir puertos en todos los menús MIDI Input (Entrada MIDI).

➜ **Algunas superficies de control tendrá un menú desplegable MIDI Output (Entrada MIDI).**
En ocasiones aparecerá indicado como “Optional” (Opcional). En ese caso no tendrá que efectuar ninguna selección. En otros casos, sí será necesaria una salida MIDI. Este será el caso si su superficie de control usa la realimentación MIDI: fader motorizado, pantallas, etc.

8. **Si quiere, puede cambiar el nombre a su superficie de control en el campo Name (Nombre).**

9. **Haga clic en OK para añadir la nueva superficie.**

➜ **Dependiendo del modelo de superficie de control elegida, es posible que aparezca alguna alerta recordándole que debe elegir un preset concreto, etc.**
En algunos casos, el Reason puede restaurar un preset en la superficie de control para hacer un reset a los valores de fábrica por usted - también aparecerá un mensaje en ese caso.

Finalmente volverá a la página de preferencias de superficies de control, en la que aparecerá la superficie que acaba de añadir.

Si el modelo de su superficie de control no aparece en la lista

Si no localiza el modelo de su superficie de control en los menús desplegables Manufacturer (Fabricante) o Model (Modelo) cuando trate de añadirla, esto querrá decir no hay soporte nativo para dicho modelo. No obstante, el programa acepta teclados y controladores genéricos. Esta es la forma de actuar en ese caso:

➔ **Elija “Other” (Otros) en el menú desplegable Manufacturer (Fabricante) y después elija una de las tres opciones que aparecen en el menú Model (Modelo).**

o, en caso de que el fabricante sí que aparezca, pero no el modelo concreto:

➔ **Elija una de las tres opciones “Other” (Otros) del menú desplegable Model (Modelo):**

En ambos casos, las opciones son:

- MIDI Keyboard (Teclado MIDI, sin controles)
  Elija este valor si tiene un teclado MIDI sin mandos, botones o faders programables. Este tipo de teclados se usan solo para reproducción (incluyendo controladores de ejecución como la inflexión tonal, rueda de modulación, etc.) - no puede ajustar parámetros de dispositivos Reason con este tipo de superficie de control.
- MIDI Controller (Controlador MIDI)
  Elija este valor si tiene un controlador MIDI con mandos, botones o faders programabales (pero sin teclado).
  Deberá configurar su superficie de control de forma que los controladores envíen los mensajes MIDI CC correctos, dependiendo del dispositivo Reason que quiera controlar. Compruebe la tabla de implementación MIDI en la documentación del Reason. Si su superficie de control tiene plantillas o presets para diversos dispositivos Reason 4.0, también puede usarlas.
- MIDI Keyboard with Controls (Teclado MIDI con controles)
  Elija esta opción si tiene un teclado MIDI con mandos, botones o faders programables. De nuevo, deberá ajustar sus controladores para que envíen los mensajes MIDI CC correctos.

Una vez elegido un modelo, continúe con la selección de la entrada MIDI tal como le hemos descrito antes.

Acerca del teclado master

Una de las superficies de control puede ser el teclado master. Este es como cualquier otra superficie de control, pero debe tener un teclado y no puede estar vinculado de forma fija a un dispositivo Reason concreto (en otras palabras, siempre sigue la entrada MIDI enviada al secuenciador). Esta es la superficie que usará para reproducir los dispositivos de instrumentos en el Reason.

➔ **La primera superficie de control con teclado que haya sido añadida (o localizada con la auto-detección) será seleccionada de forma automática como el teclado master.**
Puede ver esto en la lista Attached Surfaces (Superficies adjuntas) de la página Preferences (Preferencias).

➔ **Si quiere usar otra superficie como teclado master, elíjala en la lista y haga clic en el botón “Make Master Keyboard” (Crear teclado maestro).**
Solo puede existir un único teclado master.

➔ **Si no quiere usar ningún teclado master, elija la superficie de teclado master activa y haga clic en el mismo botón (que estará marcado ahora como “Use No Master Keyboard” (No usar teclado maestro)).**

Entrada MIDI de secuenciador

Esto permite fijar una preferencia para el modo de selección de la entrada MIDI de secuenciador.

➔ **Modo estándar**
Esta opción siempre fija de forma predeterminada la entrada MIDI de secuenciador a la pista seleccionada.

➜ **Modo separado**
Esto permite seleccionar pistas independientemente sin modificar la entrada MIDI de secuenciador. Si está seleccionada esta opción, la entrada MIDI de secuenciador se activa haciendo clic en el icono del dispositivo en la lista de pistas. Si selecciona otra pista (haciendo clic en el nombre de la pista o en algún lugar de la lista de pistas) dejará la entrada MIDI de secuenciador sin modificar.

Otras funciones

- **Para editar la configuración de una superficie, haga clic en ella en la lista (o elíjala y haga clic en Edit (Editar)).**
  Esto le permitirá modificar su nombre y ajustes de puertos MIDI, si quiere.
- **Para eliminar una superficie, elíjala en la lista y haga clic en Delete (Borrar).**
- **Puede desactivar una superficie quitando la marca de verificación de su recuadro "Use with Reason" (Utilizar con Reason).**
  Esto puede resultarle útil si su superficie está conectada a su sistema pero solo quiere usarla con otro programa, etc.
- **Dentro del menú de preferencias sigue existiendo una página "Advanced MIDI" (MIDI avanzado).**
  Esta página solo debe ser usada para los buses MIDI de control exterior y para la entrada de sincronización de reloj MIDI. Todos los controles MIDI útiles están dentro de la página Control Surfaces and Keyboards (Superficies de control y teclados).

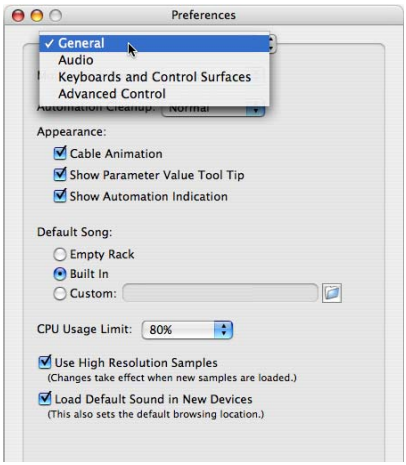
Configuración de la canción por defecto

Cada vez que inicie el Reason, se abrirá una sencilla canción por defecto. Esta canción por defecto contiene unos pocos dispositivos y datos de secuenciador y puede ser reproducida como cualquier otra. Cada vez que elija la opción “New” (Nueva) en el menú File (Fichero), se abrirá una canción “plantilla” por defecto (sin datos de secuenciador), con unos pocos dispositivos. Esta plantilla es un buen punto de partida para la creación de sus propias canciones.

No obstante, también puede decidir exactamente qué aspecto quiere que tenga la canción por defecto de la forma siguiente:

1. **Abra el recuadro de diálogo Preferences desde el menú Edit (Edición) (o desde el menú Reason si está usando un entorno Mac OS X).**

2. **Utilice el menú desplegable de la parte superior de la pantalla de diálogo de preferencias para elegir la página General.**



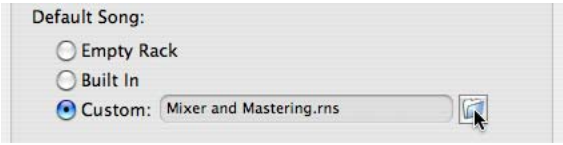
3. **A mitad de la página encontrará una sección llamada “Default Song” (canción predeterminada).**
   Tiene tres opciones: “Empty Rack”(Rack vacío), “Built In” (Integrado) y “Custom” (Personalizado).

   Elija cual de las opciones quiere usar haciendo clic sobre su botón selector correspondiente.

- Empty Rack: éste es un rack vacío. Bueno, casi vacío dado que contiene el interface hardware Reason.

- Built In: Cuando elija este valor, al ejecutar el Reason se abrirá una canción básica de demostrarción. Al elegir “New” (Nueva) en el menú File (Fichero) se abrirá una canción de plantilla con unos pocos dispositivos con los que empezar a trabajar, pero sin datos de secuenciador.
  Tenga en cuenta que no es posible abrir estas canciones por los medios habituales, por medio del navegador, dado que no son ficheros .ms “independientes” y por tanto no residen en ningún punto localizable de la carpeta Reason.
- Custom: Este valor le permite elegir una canción por defecto personalizada. Puede usar cualquier canción del Reason, por lo que si habitualmente crea canciones usando las mismas o muy parecidas configuraciones de dispositivos, puede usar una canción que haya creado previamente como su canción por defecto. De esta forma, todas las canciones nuevas que cree tendrán la misma configuración de dispositivos.

➔ **Para elegir una canción por defecto personalizada, haga clic en el icono de carpeta que hay a la derecha y elija la canción Reason que quiera usar.**
El nombre de la canción elegida aparecerá entonces en el recuadro de texto que hay a la derecha de la opción.



REASON

3 → Recorrido guiado

propellerhead

Acerca de este capítulo

Este capítulo es una introducción rápida a los conceptos básicos de Reason, expuestos en forma de "recorrido guiado", que describe las diversas áreas y dispositivos de este programa.

! **Antes de empezar con los tutoriales, debe tener conectado su equipo y tiene que haber hecho los ajustes para audio y MIDI como le hemos descrito en los capítulos anteriores.**

En las siguientes páginas encontrará una breve introducción al programa. Ésta le ayudará a familiarizarse con los distintos dispositivos y sus usos.

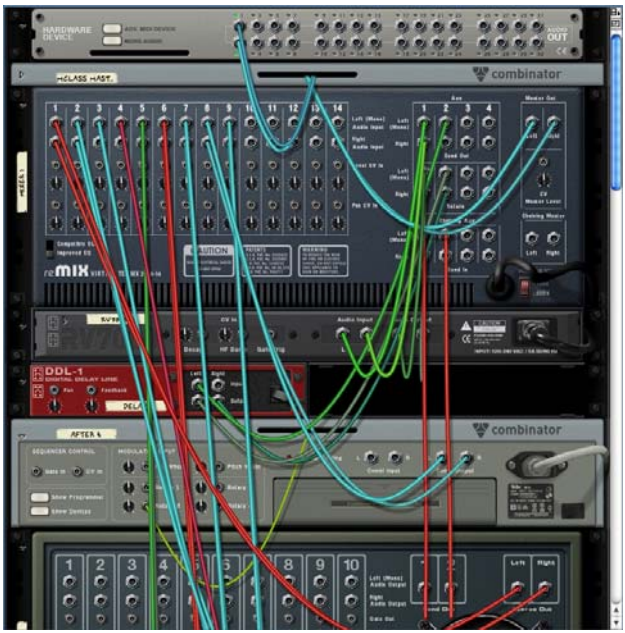
Recorrido guiado

El Rack

Éste es el rack virtual, que es el corazón del Reason. En la parte superior del rack siempre encontrará el dispositivo de hardware, que es el que permite al Reason comunicarse con el hardware audio. Debajo de éste, puede añadir tantos dispositivos diferentes como quiera (o tantos como su ordenador le permita manejar). Lea más adelante para encontrar más información sobre los distintos dispositivos.

La parte trasera

Si pulsa [Tabulador] o elige Toggle Rack Front/Rear (Cambiar entre el panel frontal/trasero) en el menú Options (Opciones), el rack “se dará la vuelta” y aparecerá la parte trasera del mismo.



Aquí, aparece el panel trasero de cada dispositivo en el rack. Como puede ver, las conexiones entre los dispositivos vienen indicadas mediante cables de conexión virtuales. Las conexiones entre dispositivos de instrumentos y mezcladores utilizan cables rojos, las conexiones a o desde dispositivos de efectos utilizan cables verdes, las conexiones a o desde dispositivos combinadores utilizan cables azules y las conexiones CV (control por voltaje; utilizadas para controlar parámetros o disparar sonidos) se indican mediante cables amarillos. Para establecer las conexiones haga clic y arrastre desde una toma del panel trasero hasta otra.

Para volver a darle la vuelta al rack (para que aparezcan los paneles frontales), utilice la misma orden.

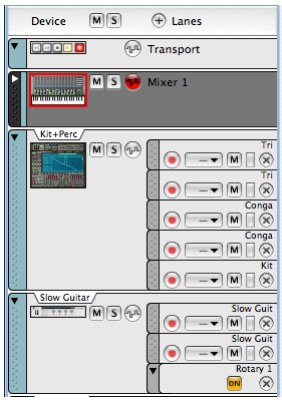
El panel de transporte

El panel que aparece en la parte inferior de cada ventana de documento de canción es conocido como panel de transporte. Contiene controles de transporte y ajustes como pantallas de posición y tempo, indicador de carga de DSP, etc.

El secuenciador

El secuenciador está ubicado en la zona que hay debajo del rack. Aquí es donde puede grabar y editar notas, controladores, automatizaciones de parámetros de dispositivos y modificaciones de patrones.

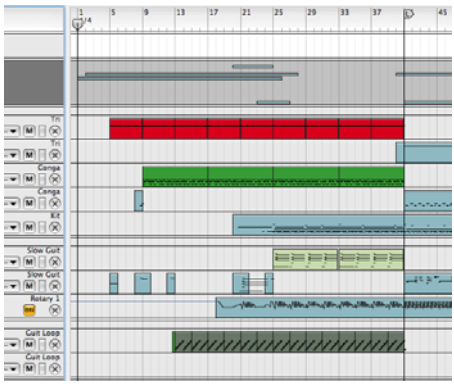
En la parte izquierda del área del secuenciador está la lista de pistas, en la que aparecen los nombres de las pistas del secuenciador. A la izquierda de la lista aparece una pequeña imagen del dispositivo al que pertenece la pista. Nunca puede haber más de una pista para un tipo determinado de dispositivo, sin embargo una pista puede incluir cualquier número de "líneas" con datos de automatización y notas. En la lista de pistas puede anular o crear solos de pistas enteras, silenciar líneas individuales, agregar o eliminar líneas, etc.



La lista de pistas.

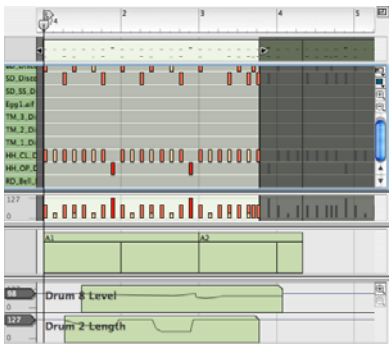
La parte derecha del área del secuenciador tiene dos modos principales, la vista de arreglos y la vista de edición.

Cuando se selecciona la vista de arreglos, las pistas se alinean verticalmente, con los eventos de notas grabados que contienen los clips. Una regla en la parte superior de la vista le muestra las posiciones del medidor.



El secuenciador con la vista de arreglos seleccionada.

También puede ver y editar los eventos de datos que contienen los clips de una pista. Para ello se utiliza la vista de edición. En la vista de edición, los datos siempre se muestran para una pista cada vez. Para pistas instrumentales, los eventos de clips en una línea de nota seleccionada se mostrarán a la vez (puede tener múltiples líneas de nota en una pista instrumental). Una línea de nota también incluirá múltiples líneas de edición, que muestran detalles de los datos grabados. Existen líneas de edición específicas para la edición de notas, datos de velocidad y de rendimiento. También podrá ver y editar los datos de automatización paramétrica grabados para la pista.



La vista de edición, en la que aparece la línea de batería, la línea de velocidad, la línea de patrón y dos líneas de controladores.

La ventana de herramientas

La ventana de herramientas permite agregar dispositivos, editar/escalar datos o ajustar los parámetros de groove de un modo rápido y cómodo. La ventana puede mostrar una de las tres páginas siguientes: la página Devices (que contiene todos los dispositivos disponibles en Reason), la página Tools o la página Groove. La ventana flota sobre la aplicación. Puede mostrar/ocultar la ventana de herramientas pulsando [F8] o seleccionando Show/Hide Tool window en el menú Window.

Los dispositivos

En el Reason están disponibles los siguientes dispositivos:

Interface de hardware del Reason

Este dispositivo se ocupa de la comunicación del Reason con su hardware.

El interface de hardware contiene indicadores de salida de audio con medidores de nivel. Aquí es donde puede conectar distintos dispositivos a diferentes salidas de su hardware audio. Reason admite hasta 64 salidas de audio independientes. Sin embargo, si solo está utilizando hardware de audio con salidas estéreo estándar, las conexiones al hardware de audio se realizarán automáticamente en el momento en que cree un dispositivo mezclador en la parte superior del rack.

La mitad inferior del interface de hardware (se abre pulsando el botón “Adv. MIDI Device”) contiene ajustes MIDI, que le permiten elegir un canal MIDI independiente para cada dispositivo cuando esté controlando el Reason desde una fuente MIDI externa multicanal. Normalmente no será necesario utilizarla.

! Para el control MIDI estándar de un dispositivo simultáneamente en el Reason, no es necesario utilizar el interface de hardware (ya que las señales MIDI son dirigidas a través del secuenciador, como se describe en los tutoriales que siguen a este capítulo).

! El interface de hardware del Reason quedará flanqueado por el resto de unidades del rack y no puede ser eliminado.

Combinador

El Combinador le permite crear dispositivos personalizados nuevos combinando los existentes. Cualquier combinación de dispositivos del Reason puede agregarse al Combinador y guardarse como programa o patch "Combi". Un ejemplo de uso podría ser la creación de instrumentos estratificados, combinaciones de instrumentos/efectos y cadenas de efectos. Los dispositivos de un programa Combi pueden asignarse a las zonas de teclado sordas/velocidad y el Combinador también incluye botones y mandos virtuales que pueden asignarse a cualquier función o parámetro del dispositivo.

Mezclador 14:2

Es un mezclador con catorce canales estéreo, cuatro envíos de efectos estéreo y una sección de EQ de dos bandas. Conectando los diversos dispositivos a diversos canales del mezclador (y la salida estéreo del mezclador al interface de hardware), podrá escuchar todos sus dispositivos simultáneamente, ajustar los niveles y la panorámica, añadir efectos, etc. Igual que en un mezclador físico.

Mezclador de línea 6:2

Se trata de un mezclador simple con 6 canales estéreo y un envío/retorno de efectos estéreo. Puede utilizarse en aquellas situaciones para las que sólo se necesitan herramientas de mezcla básicas. Es ideal para mezclar salidas de dispositivo en programas de combinador.

Sintetizador analógico sustractivo

El Subtractor es un sintetizador polifónico configurado en su mayor parte como un sintetizador analógico avanzado. Dispone de dos osciladores, dos filtros y una gran cantidad de funciones de modulación, que le permiten crear cualquier tipo de sonido, desde bajos potentes a suaves sonidos almohadillados e increíbles sonidos solistas.

Sintetizador polifónico Thor

Thor es un sintetizador polifónico semi-modular basado en diversos diseños de sintetizador clásicos seleccionados. Presenta diversos tipos de filtro y oscilador, que pueden cargarse en “ranuras” abiertas y permiten una variedad de tonos increíble. También posee una amplia sección de modulación y un secuenciador por pasos avanzado de estilo analógico.

Sintetizador Malström

El Malström es un sintetizador polifónico con dos osciladores, dos moduladores, dos filtros, un modulador de forma de onda y una gran cantidad de opciones de modulación y de direccionamiento. Está basado en el concepto de la síntesis Graintable y permite generar interesantes sonidos abstractos, cortantes, distorsionados y ondulantes.

Sampler digital NN-19

El NN-19 le permite cargar muestreos (ficheros Wave, AIFF, SoundFonts o REX) y crear programas multimuestra distribuyendo distintos muestreos sobre el teclado. Una vez que haya cargado una o varias muestras, puede modificar el sonido utilizando parámetros de tipo sintetizador como un filtro, envolventes y un LFO.

Sampler digital NN-XT

El NN-XT, al igual que el NN-19 anteriormente comentado, le permite cargar muestras (ficheros Wave, AIFF, SoundFonts o REX) y distribuirlas a lo largo del teclado para crear programas multimuestra. Después puede modificar el sonido utilizando parámetros de tipo sintetizador: dos LFOs, dos envolventes y un filtro.

Además, el NN-XT también le permite crear sonidos estratificados, en los que puede reproducir simultáneamente dos o más muestreos. Esto se consigue distribuyendo distintas muestras sobre el teclado. Otra opción útil es la posibilidad de configurar mapas de teclado controlado por velocidad.

Reproductor de bucles Dr. Rex

El reproductor de bucles Dr. Rex reproduce archivos REX, ficheros audio creados en el ReCycle, otro paquete de software Propellerhead. El ReCycle es un programa diseñado específicamente para trabajar con bucles muestreados. Al seccionar un bucle y crear muestra separadas de cada tiempo musical, el ReCycle le permite cambiar el tempo de los bucles sin afectar por ello el tono y editar el bucle como si estuviese formado por sonidos individuales.

Después de cargar un archivo REX en el reproductor de bucle Dr. Rex, puede reproducirlo virtualmente en cualquier tempo, hacer ajustes para los segmentos individuales, extraer datos de reproducción MIDI y procesar el bucle con el filtro interno, el LFO y las envolventes. También puede reproducir los segmentos individuales vía MIDI o desde el secuenciador: cada segmento posee un número de nota específico (C1 para el primer segmento, C#1 para el siguiente, y así sucesivamente). En el banco de sonidos de fábrica del Reason vienen incluidos un determinado número de ficheros REX.

Procesador de batería Redrum

El Redrum es una caja de ritmos basada en muestras con diez canales de sonidos de batería. Puede cargar muestras (ficheros Wave, AIFF, SoundFont y segmentos REX) individualmente para cada canal, o abrir programas, que son kits de batería completos (algunos de los cuales están incluidos en el banco de sonidos de fábrica del Reason). Cada canal de sonidos tiene ajustes para el tono, nivel, respuesta de velocidad, etc.

Dispone de un secuenciador interno de patrones, que le permite crear patrones rítmicos clásicos, junto con opciones de redobles y shuffles. También puede utilizar el Redrum como un módulo de sonido, pudiéndolo tocar en directo desde un controlador MIDI externo o desde el secuenciador principal del Reason. Puede hacer por ejemplo que el secuenciador de patrones reproduzca un patrón de batería básico, y añadir rellenos y extras en el secuenciador principal. Al igual que el reproductor de bucles Dr.Rex, cada sonido de batería tiene un número de nota específico (C1 para el primer sonido de batería, C#1 para el segundo sonido y así sucesivamente).

Efectos de masterización de MClass

Paquete de masterización MClass Combi.

Los efectos de masterización MClass consisten de cuatro procesadores de sonido de alta calidad, apropiados para el uso de efectos de masterización (pero no limitados a ello), como procesar la salida mezclada final de Reason. Los efectos MClass pueden seleccionarse como Combi (con los cuatro efectos encadenados) o como efectos individuales. El banco de sonidos de fábrica contiene programas MClass Combi con ajustes optimizados para diversas aplicaciones de masterización y mejora del sonido. La serie MClass de efectos consiste de los dispositivos siguientes:

Ecualizador MClass

Se trata de un ecualizador paramétrico de dos bandas con bandas de almacenamiento alta y baja añadidas y un filtro de corte de frecuencias bajas (rumble). Además, hay una pantalla de curvas que ofrece información gráfica sobre sus ajustes.

MClass Estéreo Imager

El dispositivo divide la señal en frecuencias bajas y altas (definibles por el usuario), permitiéndole ajustar la amplitud estéreo independientemente para las bandas baja y alta. Una aplicación típica es ampliar la banda alta y reducir la banda estrecha (mono).

Compresor MClass

Se trata de un compresor de banda simple con características como entrada de cadena lateral, compresión “soft knee” y release adaptable. También difiere del COMP-01 en que no posee ganancia automática de compensación, permitiendo otras aplicaciones mantener exclusivamente el nivel constante.

Maximizador MClass

Se trata de un maximizador de intensidad sonora que permite elevar significativamente la intensidad percibida sin distorsiones por saturación. Consiste en una sección de ganancia de entrada, una sección de limitador (con función de anticipación), una sección de saturación suave y un medidor de nivel.

Vocoder BV512

El BV512 es un avanzado dispositivo vocoder con un número variable de bandas de filtro y un modo vocoder único de 1024 puntos de FFT (equivalente a 512 bandas de vocoder) para un efecto vocoder muy preciso y de alta calidad. Conectando el BV512 a dos dispositivos de instrumentos, puede producir cualquier efecto desde voces sintetizadas alo vocoder, coros o baterías hasta increíbles efectos especiales.

Unidad de destrucción de sonidos Scream 4

Es una unidad de destrucción de sonido muy versátil que incorpora varios tipos de distorsión, efectos de deformación de señal y de transformación. Hay tres secciones principales: “Damage” (daño, en el que se elige un algoritmo de destrucción de sonido y se realizan una serie de ajustes), “Cut” (corte, un EQ de tres bandas) y “Body” (cuepo, caja resonante o simulador de recinto acústico, magnífico para darle más vida al sonido).

Reverb avanzada RV7000

El RV7000 es un procesador de reverb de alta calidad con nueve algoritmos diferentes de reverbs y ecos, que van desde las simulaciones de hall y salas a efectos especiales. El RV7000 también dispone de un ecualizador y de una sección de puerta de ruidos, que le permiten conseguir prácticamente cualquier carácter de reverb, incluyendo las reverb con puerta.

Reverb digital RV-7

Es un efecto reverb con diez algoritmos de reverb distintos, que van desde las simulaciones de hall y sala a efectos especiales. Puede afinar con precisión el efecto utilizando los mandos del panel de dispositivos. La reverb se utiliza normalmente como un efecto de envío.

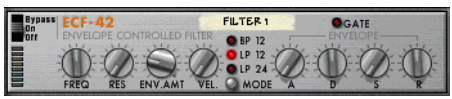
Línea de retardo digital DDL

Se trata de un retardo digital básico, útil para ecos, slapback, duplicaciones, etc. El tiempo de retardo puede ajustarse en base al tempo de la canción activa y sincronizarse con esta, o en milisegundos para retardos de desarrollo libre. El tiempo de retardo máximo es de 2.0 segundos.

Distorsión Foldback D-11

El D-11 es un dispositivo de distorsión muy sencillo pero efectivo, que puede convertir suaves sonidos de sintetizador en chirriantes bajos y sonidos solistas, añadir un efecto de suciedad a los patrones o bucles de batería, etc.

Filtro controlado por envolvente ECF-42



Es un filtro resonante de tipo sintetizador con tres modos de filtro diferentes. Puede utilizarlo como un filtro estático (y modificar la frecuencia del filtro en el panel de dispositivos o por medio del control por voltaje desde otro dispositivo) o puede usar la envolvente interna para crear efectos de filtro rítmico de distintos tipos. La envolvente puede ser disparada por ejemplo por una caja de ritmos o por un secuenciador de patrones Matrix.

Chorus/Flanger CF-101

El CF-101 dobla como chorus (para crear texturas ricas y amplias) y flanger (para crear barridos y efectos metálicos). Puede utilizarlo como un efecto de envío o como un efecto de inserción (conectado entre un dispositivo de instrumento y un mezclador).

Modulador de fase PH-90

El PH-90 es un efecto de modulación de fase estéreo. Pose seis parámetros disponibles en el panel de dispositivos, que le permiten crear tanto suaves sonidos de barrido como potentes y arrolladores efectos especiales.

Unison UN-16

El UN-16 simula el sonido de varias voces desafinadas reproduciendo las mismas notas simultáneamente para producir un rico efecto de tipo chorus con las voces desplegándose por todo el campo estéreo si así lo desea.

Compresor COMP-01

Es una combinación de compresor y limitador. Afecta al dinamismo del sonido, realzando los bajos niveles y atenuando los sonidos fuertes. Utilícelo para mantener los niveles constantes (de los distintos dispositivos o de toda la mezcla), para añadirle "pegada" y potencia a los sonidos de batería, etc.

EQ paramétrico de dos bandas PEQ2

El dispositivo del mezclador tiene ecualización básica de dos bandas en cada canal, pero a veces necesitará un control más preciso sobre el color del tono. Para ello puede utilizar el PEQ2. Este dispositivo contiene dos ecualizadores paramétricos independientes, con controles de frecuencia, ganancia y Q.

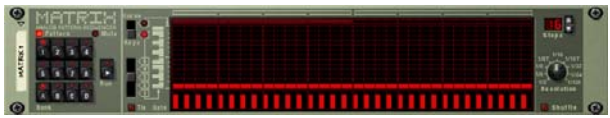
Mezclador y divisor Spider Audio

No es un dispositivo de efectos sino una utilidad. Con el Spider Audio puede mezclar hasta cuatro señales de entrada audio en una salida, así como dividir una señal de entrada audio en cuatro salidas. Esto hace mucho más flexible el direccionamiento de señal y posibilita distribuciones de señales muy creativas.

Mezclador y divisor Spider CV

Este tampoco es un dispositivo de efectos sino otra utilidad. Con el Spider CV puede mezclar hasta cuatro señales de entrada CV en una salida CV, así como dividir entradas CV o con puerta de ruidos en varias salidas (una de las cuales puede ser invertida). Uno de los usos del Spider CV es dividir el CV de puerta y nota para controlar así varios dispositivos de instrumentos con un único Matrix.

El secuenciador de patrones Matrix



El Matrix es un secuenciador de patrones independiente, algo similar a un secuenciador analógico tradicional. Un patrón Matrix puede tener entre 1 y 32 pasos, y para cada paso puede especificar qué niveles de control por voltaje deben ser enviados desde las tres salidas CV independientes que hay en la parte trasera del dispositivo. Puede imaginarse todo esto como si tuviese en un único secuenciador tres secuenciadores de patrón independientes.

Conectando el Matrix por ejemplo a un dispositivo de sintetizador, puede hacer que el secuenciador de patrón controle el dispositivo (para tener un patrón repetitivo de sintetizador), o controlar varios parámetros, para crear efectos rítmicos que no podría conseguir utilizando sólo el dispositivo de sintetizador.

Arpegiador monofónico RPG-8

Un arpegiador genera patrones rítmicos de notas (arpegios) a partir de notas o acordes. Al igual como sucede con el Matrix, al conectar el RPG-8 a, por ejemplo, un dispositivo de sintetizador se consigue que el arpegiador controle el dispositivo (para obtener un arpegio repetido), o que controle diversos parámetros. El arpegiador RPG-8 posee funciones innovadoras como variaciones de patrón lógicas musicalmente y un editor de patrones para una mayor variación rítmica.

Máquina de entrada ReBirth

Este dispositivo permite utilizar el Reason en combinación con la clásica aplicación ReBirth de Propellerhead. El audio del ReBirth es codificado y canalizado mediante el protocolo ReWire al Reason. Dirigiendo las distintas salidas de la unidad de entrada ReBirth a distintos canales del mezclador, puede mezclar el sonido del ReBirth con el sonido del Reason, añadir efectos a sonidos ReBirth independientes, etc.

REASON

4

Tutorial 1 – Reproducir una canción

propellerhead

Acerca de este tutorial

Este capítulo y los siguientes se han redactado en forma de tutorial para presentarle las funciones básicas del programa. Si es la primera vez que utiliza Reason y desea empezar a utilizarlo rápidamente, empiece leyendo este tutorial.

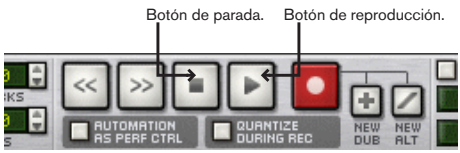
En este primer tutorial se tratan los temas siguientes:

- Cómo abrir y reproducir una canción
- Funcionamiento básico del mezclador

! **Este tutorial asume que se han hecho las configuraciones necesarias para el audio. En caso contrario, antes de empezar consulte el capítulo “Configuración”.**

Reproducción de una canción

1. **Si todavía no ha iniciado el Reason, hágalo ahora.**
2. **Despliegue el menú File (Fichero) y elija Open (Abrir).**
   Se abre la ventana del buscador de canciones que permite abrir los documentos de canciones del Reason. Muestra el contenido de su disco duro en una estructura de carpetas estándar similar a la del Explorador de Windows o el Finder de Mac OS, en la que sólo pueden verse/abrirse los ficheros de canciones del Reason.
3. **Navegue a la carpeta de programas del Reason.**
   Se encuentra en la lista Locations (Ubicaciones) de la esquina superior derecha del navegador.
4. **Seleccione la canción “Tutorial Song.rns”.**
5. **Haga clic sobre Open (Abrir).**
   Aparecerá en pantalla la ventana de documento para la canción. Ésta consta de un rack virtual con dispositivos (esta canción contiene cuatro dispositivos de instrumentos y dos efectos), una sección del secuenciador y un panel de transporte.
6. **Haga clic sobre el botón de reproducción del panel de transporte (en la parte inferior de la ventana).**
   Empezará la reproducción. Si está todo bien conectado, ahora debería escuchar la reproducción del Reason



7. **Haga clic sobre el botón de parada para detener la reproducción cuando haya escuchado suficiente.**

Ahora, intente realizar una mezcla en tiempo real:

8. **Vuelva a hacer clic sobre el botón de parada.**
   Desplaza la posición de la canción al punto en que inició la reproducción la última vez. En este caso éste será el inicio de la canción, permitiéndole volver a reproducir la canción desde el principio.

9. **Cerca de la parte superior del rack hay un mezclador, compruebe que esté visible.**
   Puede que necesite desplazar la ventana utilizando la barra de desplazamiento vertical que está a la derecha del rack (o la rueda de desplazamiento de su ratón si es que está equipado con una).

Si echa un vistazo al mezclador, verá que cada canal tiene una tira de cinta adhesiva al lado del fader de volumen. Si un dispositivo está conectado a un canal de mezclador, la tira de cinta adhesiva aparece etiquetada con el nombre del dispositivo. En esta canción, hay sólo cuatro dispositivos de instrumento, por ello sólo están etiquetados los cuatro primeros canales del mezclador.

10. **Haga clic sobre el botón de reproducción para iniciar la reproducción.**

11. **Mientras la canción esté siendo reproducida, haga clic y arrastre los faders para ajustar el nivel de cada dispositivo de instrumento.**

12. **Modifique el ajuste del panorama (posición stereo) de un canal, haciendo clic sobre el mando de panorama que está encima del fader y tirando de él hacia arriba o hacia abajo.**
    Si tira de él hacia arriba el mando girará hacia la derecha; si tira de él hacia la abajo el mando girará hacia la izquierda.

Puede que también quiera añadir algunos efectos a la música. En esta canción, están conectados dos dispositivos de efectos: un retardo y un chorus/flanger. Están conectados como efectos de envío procedentes del mezclador, permitiéndole especificar qué cantidad de señal de cada canal del mezclador debe ser enviada a cada efecto.

13. **Suba los mandos de nivel de envío auxiliar que están en la parte superior de un canal del mezclador.**
    El envío1 está conectado al retardo, mientras que el envío 2 va al chorus/ flanger.

Los envíos auxiliares.

Por último, vamos a retocar algunos controles de un dispositivo de instrumento activo para modificar su sonido. En este ejemplo utilizaremos el dispositivo de sintetizador Subtractor, pero todos los dispositivos tienen parámetros que pueden ajustarse del mismo modo en los paneles de los dispositivos.

Salvo que tenga una pantalla muy grande, el dispositivo Subtractor no estará visible ahora. Puede utilizar la barra de desplazamiento para desplazarse hacia abajo en el rack, pero hay otra forma más rápida:

14. **En el área del secuenciador (encima del panel de transporte), haga clic sobre el nombre "Subtractor" en la lista de pistas que aparece a la izquierda.**
    El rack avanzará automáticamente para que quede a la vista el dispositivo Subtractor.

15. **Ajuste algunos parámetros mientras la canción está siendo reproducida.**
    Por ejemplo, puede que quiera afinar el ajuste del control deslizante "Filter 1 Freq" (Frecuencia del Filtro 1) para modificar el brillo del sonido de bajo sintetizado.

¡Así concluye el primer tutorial!

REASON

5

Tutorial 2 – Reproducir dispositivos y

propellerhead

Acerca de este tutorial

En este segundo tutorial se tratan los temas siguientes:

- Cómo agregar un dispositivo mezclador y un dispositivo de instrumento.
- Cómo dirigir MIDI a un dispositivo de instrumento para poder reproducirlo.
- Cómo buscar y seleccionar un programa o patch para un dispositivo de instrumento.
- Cómo añadir un efecto.

! **Este tutorial asume que se han hecho las configuraciones necesarias para MIDI y audio. En caso contrario, antes de empezar consulte el capítulo "Configuración".**

Acerca de los dispositivos

Los dispositivos del Reason pueden dividirse en las siguientes categorías principales:

➔ **Dispositivos de instrumento**
Se trata de dispositivos que pueden reproducirse y que se controlan como cualquier instrumento, es decir las notas que toque en su teclado maestro se reproducirán en el dispositivo de instrumento.

➔ **Dispositivos de efectos**
Se utilizan para procesar el sonido.

➔ **Otros dispositivos**
Incluyen dispositivos de mezclador (para mezclar señales de audio), dispositivos de patrón (que pueden utilizarse para programar patrones capaces de activar notas en dispositivos de instrumento), y dispositivos de utilidades (pueden dividir y fusionar señales de diversas formas).

Agregar un mezclador y un dispositivo de instrumento

La primera sección de este tutorial describe cómo agregar un dispositivo mezclador y un dispositivo de instrumento al rack. Empezaremos con un rack vacío para indicarle cómo proceder desde el principio.

1. **Si quiere, cierre la canción activa eligiendo Close (cerrar) en el menú File (Fichero).**
Puede tener varios documentos abiertos simultáneamente en el Reason, pero cada canción utiliza algo de memoria y consume ciclos de CPU, por lo que es una buena política cerrar todas las canciones que no necesite. Observe que en la plataforma Windows, si cierra una canción y no hay ninguna otra canción abierta, también cerrará el programa.
2. **Despliegue el menú File (Fichero) y elija Open (Abrir).**
3. **Navegue a través s de la carpeta de programas del Reason y abra la carpeta Template Documents (Plantillas).**

4. **Elija el archivo “Empty Rack.rns” y haga clic sobre Open (Abrir).**
   Aparecerá una ventana de documento de canción. Consiste en un rack (casi) vacío y un track en el secuenciador, el track de transporte, que siempre está presente. A la derecha del rack aparece la ventana de herramientas que puede mostrar varias páginas para la edición o incorporación de dispositivos, entre otras funciones.

➜ **Normalmente cuando cree una canción nueva debería elegir “New” (Nueva) en el menú File (Fichero). Esta orden abre la canción predeterminada, que contiene un mezclador y un dispositivo combinador cargado con algunos efectos de masterización, un punto de inicio perfecto para agregar dispositivos de instrumento y empezar la canción.**
Sin embargo, en este tutorial empezaremos con un rack vacío.

✪ **Normalmente también puede personalizar la canción que desea que se abra seleccionando “New” (Nueva) en el menú File (Fichero). En la página 25 le mostramos cómo.**

5. **En la ventana de herramientas, compruebe que está seleccionada la pestaña “Devices” (Dispositivos) y que todas las categorías de dispositivo están marcadas (Instruments, Effects y More) (Instrumentos, Efectos y Más).**
   Ahora aparece la página Devices (Dispositivos) con todos los dispositivos Reason disponibles.

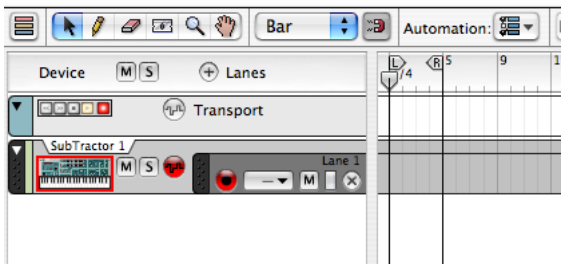
6. **En la lista de dispositivos seleccione Mixer 14:2 (Mezclador 12:2) y haga clic sobre “Create” (crear) al final de la lista.**
   El sistema crea un dispositivo de mezclador en el rack. Puede hacer clic sobre un dispositivo y arrastrarlo directamente al rack o bien hacer doble clic sobre un dispositivo de la lista para agregarlo.

➜ **Las pistas del secuenciador no se crean automáticamente para nuevos dispositivos de mezclador (o efectos).**
Actualmente sólo existe una pista de secuenciador con el nombre “Transport” (Transporte), que siempre está presente en el secuenciador. La pista Transport (Transporte) se utiliza para cambios automáticos de tempo y marca de tiempo, pero no trataremos ahora esta cuestión.

! **La razón por la que debe empezar con un dispositivo de mezclador es que todos los dispositivos que añada posteriormente serán conectados automáticamente a un canal del mezclador. En otras palabras, independientemente de los dispositivos de instrumento que añada, las salidas de los dispositivos se conectarán automáticamente a este mezclador. Esto será así hasta que se quede sin canales en el mezclador (en este caso 14 canales stereo). Cuando esto sucede puede crear más dispositivos de mezclador y encadenarlos de forma que nunca exista el riesgo de quedarse sin canales.**

7. **Seleccione "Subtractor Analog Synthesizer" (Sintetizador analógico Subtractor) en la página Devices y haga clic en "Create" (Crear).**
   Un dispositivo de sintetizador Subtractor se agrega al rack y si observa el secuenciador, verá que se ha agregado automáticamente una pista para el dispositivo.

➜ **En el secuenciador se selecciona automáticamente la pista del sintetizador (cuando se crea el dispositivo), y la entrada MIDI de secuenciador se direcciona a este dispositivo.**
Cuando el icono de un dispositivo en la izquierda de la lista de pistas aparece con un margen rojo y un símbolo de un teclado debajo, indica que la pista tiene entrada MIDI de secuenciador. Esto significa que las notas reproducidas en el teclado maestro se enviarán a esa pista del secuenciador y a su dispositivo en el rack. De forma predeterminada, la entrada MIDI de secuenciador siempre sigue a la pista seleccionada.



Queda seleccionada la pista Subtractor y tiene una entrada MIDI de secuenciador.

8. **Pulse [Tabulador] para mostrar la parte trasera del rack.**
   Como puede ver, la salida del Subtractor tiene un cable conectado al primer canal del mezclador y la salida del mezclador tiene cables conectados al dispositivo de hardware, donde se envían las señales de audio del Reason a su interface de audio. Estas conexiones se realizaron automáticamente al crear los dispositivos.

9. **Pulse de nuevo [Tabulador] para volver a girar el rack y mostrar la parte frontal.**

10. **Toque su teclado MIDI.**
    Lo que escuchará ahora será el programa o patch por defecto del Subtractor, que quizás no sea lo que usted quiere. Se abrirán todos los dispositivos de instrumentos nuevos con un programa o patch predeterminado cargado. (Este comportamiento no obstante es una preferencia que puede seleccionar el usuario. Véalo a continuación.)

11. **Para buscar un programa apropiado, vea "Seleccionar un programa" más abajo.**

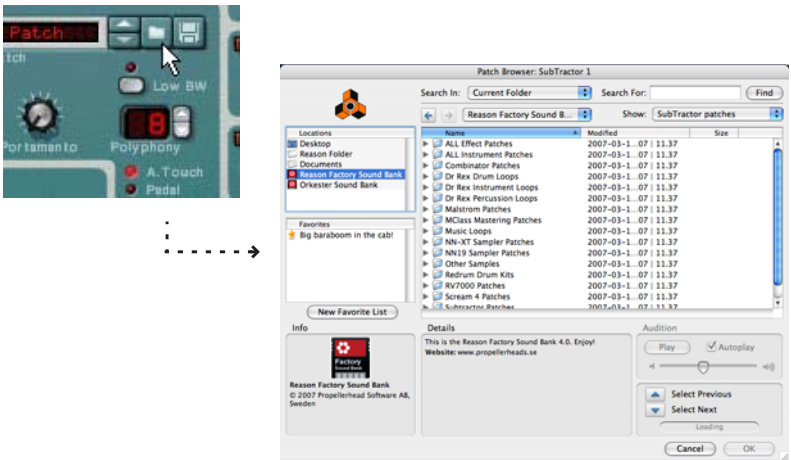
Acerca de la preferencia “Load Default Patch for New Devices??” (¿Cargar programa o patch predeterminado para dispositivos nuevos?)

En la página Preferences - General (Preferencias – General) tendrá la opción de seleccionar si los dispositivos nuevos deberían abrirse con un programa predeterminado o no. En este manual asumiremos que se ha activado la opción “Load Default Patch for New Devices??” (¿Cargar programa o patch predeterminado para dispositivos nuevos?). Es también el modo predeterminado.

Seleccionar un programa

Los programas se cargan desde el navegador de programas o patches. Para seleccionar un programa, proceda de la siguiente forma:

1. **Haga clic sobre el botón Browse Patch (folder) (Buscar programa o patch) en el panel del Subtractor.**
   Esto hará que se abra la ventana de diálogo del buscador de programas. Para un dispositivo Subtractor nuevo aparecerá, de forma predeterminada, la carpeta “Subtractor Patches” del banco de sonidos de fábrica del Reason. Ésta contiene una serie de subcarpetas con distintas categorías de programas.



2. **Abra una de las carpetas y seleccione un programa, sin cerrar la ventana del buscador.**
   El programa se carga en proceso de fondo. Ahora puede probarlo mientras toca el teclado.

3. **Intente escuchar otros programas o patches en el navegador.**
   Cuando encuentre un programa o patch que le guste, haga clic sobre OK para cerrar el navegador.

➜ **Una vez que haya elegido un programa o patch, puede desplazarse por los distintos programas que haya dentro de esa carpeta haciendo clic sobre los botones de desplazamiento hacia arriba o hacia abajo que se encuentran al lado de la pantalla de programa.**
También puede hacer clic sobre el nombre del programa o patch para que aparezca un menú que contiene todos los que se encuentran en la carpeta. El navegador recordará esta ubicación la próxima vez que abra el navegador de programas para este tipo de instrumento.

➜ **El procedimiento básico para la búsqueda y selección de programas es el mismo para todos los dispositivos de instrumentos.**
Todos los dispositivos que utilizan programas o patches tienen una etiqueta con el nombre del programa o patch, un botón Browse Patch (Folder) (Buscar patch) para abrir el navegador de programas o patches, botones de flecha arriba/abajo y un botón Save Patch (Guardar patch) (icono de disquete).

Agregar unefecto

A continuación añadiremos un efecto al dispositivo de sintetizador. Los efectos pueden utilizarse de dos formas básicas:

➜ **Como efectos de inserción.**
Esto significa que el efecto se conecta entre el dispositivo de instrumento y el mezclador. Un efecto de inserción se utiliza cuando se desea que un dispositivo de instrumento tenga su propio efecto independiente (y, normalmente, cuando se desea escuchar sólo el sonido del efecto y no el sonido sin efecto).

➜ **Como efectos de envío.**
Permite conectar un efecto a los buses de envío/retorno de auxiliar de un mezclador. Los efectos de envío se utilizan cuando varios instrumentos deben tener el mismo efecto (y, normalmente, cuando desee escuchar el sonido con el efecto combinado con el sonido sin efectos). Para controlar la cantidad de efecto utilice los mandos Aux para canales del mezclador (tal como muestra el primer tutorial). Los efectos de envío típicos son reverb y retardo.

En el primer ejemplo describiremos cómo conectar un dispositivo de efectos Unison como efecto de inserción para el Subtractor:

1. **Haga clic en algún lugar del panel (no en un botón o control deslizante) del dispositivo Subtractor en el rack para seleccionarlo.**

2. **En la ventana de herramientas, desmarque las categorías de dispositivo “Instrument” (Instrumento) y “Other”(Otro) de forma que sólo quede marcada la categoría “Effects” (Efectos).**
Ahora aparecerán únicamente los dispositivos de efectos.

3. **Haga doble clic en el dispositivo “UN-16 Unison”.**
   Se crea el efecto y aparece bajo el Subtractor en el rack. Si da la vuelta al rack (utilizando el Tabulador), verá que la salida del Subtractor está conectada al efecto y que las salidas estéreo del efecto se direccionan a un canal del mezclador.

4. **Gire el rack para ver el panel frontal.**

5. **Si toca ahora, debería escuchar el Subtractor procesado por el efecto.**
   Gire hacia arriba el botón “Detune” (Desafinado) si desea una mayor efecto de desafinación.

6. **Dry/Wet (Sin efecto/Con efecto) regula el balance entre la señal sin procesar (sin efecto) y la señal con efecto.**

Ahora aplicaremos el mismo efecto, pero esta vez será un efecto de envío:

1. **Elimine el dispositivo Unison que acaba de crear seleccionándolo en el rack (haga clic en cualquier lugar del panel para seleccionarlo) y pulsando [retroceso].**
   El efecto se eliminará y se restaurará el direccionamiento de cable a la forma original antes de crear el efecto. También puede eliminar dispositivos del menú contextual que se abre con un clic del botón derecho sobre el panel de efectos ([Ctrl]+clic en Mac OS).

2. **Seleccione el mezclador haciendo clic sobre el panel.**

3. **Haga doble clic en el dispositivo “UN-16 Unison” en la ventana de herramientas.**
   El efecto aparece bajo el mezclador en el rack. Si da la vuelta al rack (utilizando el Tabulador), verá que la salida Aux 1 Send Out está conectada a la entrada del efecto y que la salida estéreo del efecto se conecta a las conexiones Aux 1 Left/Right Return.

   pict

4. **Gire el rack para ver el panel frontal.**
   Unison es un dispositivo dotado de una tira de cinta adhesiva en la sección de retorno para indicar que está conectado al bus de envío/retorno auxiliar 1.

5. **Gire el mando Aux 1 para el canal del mezclador del Subtractor y toque unas notas.**
   El mando Aux 1 controla ahora el nivel del efecto Unison. Si se utilizan efectos de envío, debe dejar siempre el parámetro Dry/Wet (Sin efecto/Con efecto) del dispositivo de efectos en el valor máximo de Wet (Con efecto), pues el mando Aux ahora controla el balance entre entre la señal sin procesar y la señal con efecto. Observe también que ahora es posible procesar con el efecto Unison cualquier dispositivo conectado al mezclador, basta con girar el mando Aux para el canal correspondiente para agregar el efecto.

¡Así concluye el segundo tutorial! Si desea seguir con el tercer tutorial ahora mismo, deje abierta la canción actual.

REASON

6

→ Tutorial 3 – Crear un patrón de batería

propellerhead

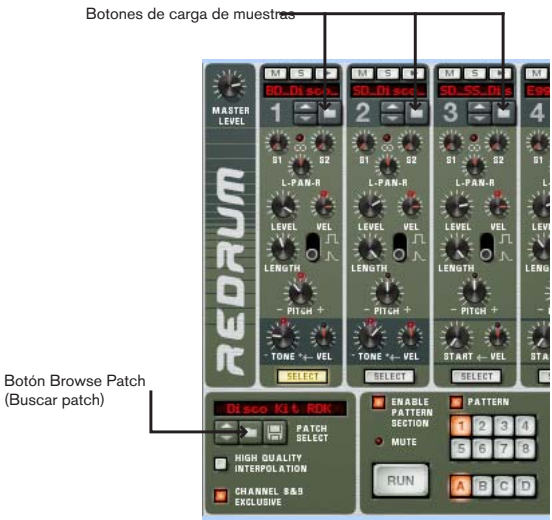
Crear un patrón de batería

En este tutorial describiremos cómo crear un patrón de batería con el dispositivo Redrum. Si ha mantenido abierta la canción del tutorial anterior, puede saltarse el primer paso.

1. **Seleccione "New" (Nuevo) en el menú File.**
   Se abrirá una canción nueva configurada de forma predeterminada con un programa o patch de efectos de Combinador denominado "Default Mastering Suite" (Suite de masterización predeterminada) y un dispositivo mezclador.

2. **Seleccione "Redrum Drum Computer" (Caja de ritmos Reddrum) en la página Device (Dispositivo) de la ventana de herramientas y haga clic en "Create" (Crear).**
   En el secuenciador se crea una pista para el Redrum. Ésta se selecciona automáticamente y recibe la entrada MIDI de secuenciador.

3. **Haga clic sobre el botón de carpeta que hay en la esquina inferior izquierda del panel Redrum.**
   Se abre el navegador de programas o patches para la caja de ritmos, permitiéndole elegir un programa Redrum (un kit de batería). Tenga en cuenta que también hay botones de carpeta para cada canal de sonido de batería que le permiten añadir muestras de batería una a una y crear sus propios kits de batería.



4. **Seleccione un programa o patch Redrum de la misma forma que ha seleccionado un programa o patch Subtractor en el tutorial anterior.**
   Los programas o pacthes se encuentran en la carpeta de categorías dentro de la carpeta "Redrum Drum Kits" (Kits de batería Redrum) en el banco de de sonidos de fábrica de Reason (esta carpeta principal se abre de forma predeterminada).

Tras seleccionar un programa o patch, verá que aparece un nombre de fichero de muestreo al principio de cada canal de sonido de batería en la caja de ritmos. Pueden haber diversos ajustes paramétricos para los diferentes sonidos de batería; todos ellos son parte del programa Redrum.

Canales de sonido de

El programa

pict

5. **Pruebe los sonidos de la batería haciendo clic sobre los botones de audición en la parte superior de cada canal de sonido de batería.**

Empecemos a crear un patrón. De forma predeterminada, los patrones vacíos tienen dieciséis pasos y cada paso corresponde a una semicorchea (con lo cual, la longitud de un patrón es un compás de 4/4). Para simplificar las cosas, de momento conservaremos este ajuste.

6. **Haga clic sobre el botón Run del panel del dispositivo Redrum.**
   El patrón empezará a ser reproducido (como le indica el "LED" encendido en la banda de botones que hay en la parte inferior del panel del dispositivo). No se escuchará nada `puesto que todavía no ha añadido ningún ritmo de batería.

7. **Haga clic sobre el botón Select (Seleccionar) para uno de los sonidos de batería.**
   En el Redrum, sólo podrá introducir eventos de batería para un sonido a la vez.

8. **Haga clic sobre el botón del primer paso (marcado con un 1).**
   Se encenderá el botón, indicando un ritmo de batería.

Ahora escuchará el sonido de la batería seleccionada en el primer tiempo de cada compás.

9. **Agregue más tiempos de batería haciendo clic sobre los botones de los pasos apropiados.**
   Si hace clic sobre un botón de paso encendido, se suprimirá el tiempo del paso correspondiente.

✪ **Puede añadir tiempos con distinta fuerza (nivel de velocidad) ajustando el interruptor Dynamic. El modo en que se verá afectado exactamente cada sonido por los distintos niveles de velocidad dependerá de los ajustes.**
También puede ajustar el dinamismo "sobre la marcha" pulsando [Mayúsculas] u [Opción] (Mac) / [Alt] (Windows) cuando añada los tiempos musicales. [Mayúsculas]+clic para tiempos fuertes, [Opción]/[Alt]+clic para tiempos débiles.

10. **Seleccione otro sonido de batería (con su botón Select) y proceda del mismo modo hasta que tenga el patrón de batería que desea utilizar.**

11. **Para detener la reproducción, vuelva a hacer clic sobre el botón Run (Ejecutar).**

¡Así concluye el tercer tutorial!

En el tutorial siguiente, describiremos cómo agregar un línea de bajo al patrón de batería actual, de modo que puede dejar la canción actual abierta. También puede guardarla en otra ubicación que usted desee bajo un nombre adecuado seleccionando "Save as" (Guardar como) en el menú File (Fichero).

REASON

7

Tutorial 4 – Grabar una línea de bajo

propellerhead

Acerca de este tutorial

En este tutorial se tratan los procedimientos básicos siguientes:

- Cómo buscar un tipo de programa específico.
- Cómo grabar notas en el secuenciador.
- Cómo copiar un clip en el secuenciador.

➔ **Este tutorial asume que ha seguido los tutoriales anteriores.**
Debería tener una canción abierta, con un dispositivo mezclador y un dispositivo Redrum con el patrón de caja de ritmos programado en el tutorial anterior. Si mantiene la misma canción abierta para todos los tutoriales, también debería tener un dispositivo Subtractor.
Si ha guardado el tutorial anterior y lo ha cerrado, seleccione "Open" (Abrir) en el menú File (Fichero), desplácese hasta la canción guardada y ábrala.

Cómo buscar un sonido de bajo

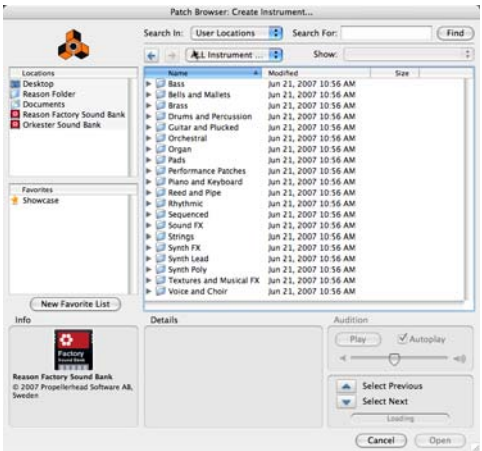
En los tutoriales anteriores vimos cómo buscar un programa o patch.

En este caso, utilizaremos la búsqueda cruzada que nos permite buscar y escuchar programas o patches para todos los instrumentos, independientemente de si el instrumento existe o no en la canción actual. Además, buscaremos un tipo de programa concreto, un sonido de bajo sintetizado.

En esta función, no importa la pista seleccionada, siempre que utilice la búsqueda cruzada obtendrá automáticamente entrada MIDI de secuenciador.

Funciona del modo siguiente:

1. **Seleccione "Create Instrument..." (Crear instrumento) en el menú Create (Crear) o utilice el botón correspondiente de la parte superior de la ventana Tool (Herramienta) (página Device) (Dispositivo).**
   Se abrirá el buscador con todos los programas de instrumento divididos en carpetas de categorías.



2. **Haga doble clic en la carpeta “Bass” (Bajo) para abrirla.**
   Esta carpeta contiene tres categorías subordinadas: Acoustic Bass (Bajo acústico), Electric Bass (Bajo eléctrico) y Synth Bass (Bajo sintetizado).

3. **Abra la carpeta “Synth Bass” (Bajo sintetizado).**
   Verá que ahora el buscador además de mostrar los programas o patches de subtractor (.zyp), también muestra programas o patches para muchos dispositivos diferentes. Por ejemplo, los programas o patches con la extensión “.cmb” son los programas de combinador, “.xwv” son programas Malström, etc.

4. **Mueva la ventana del navegador para poder ver parte del rack.**

5. **Seleccione un programa de subtractor (extensión “.zyp”) en el buscador pero no haga clic sobre OK.**
   Se ha agregado un nuevo dispositivo Subtractor al rack y debería ser visible. Puede escuchar el programa que ha seleccionado si reproduce unas notas.

6. **Observe el dispositivo Subtractor y utilice los botones “Select Previous/Next” (Seleccionar anterior/siguiente) (o bien las teclas de flecha arriba/abajo) para pasar de uno a otro programa en el buscador.**
   Si carga un programa de otro dispositivo de instrumento, el dispositivo correspondiente sustituye al dispositivo Subtractor en el rack, permitiéndole escuchar el programa o patch. La búsqueda cruzada es una función potente que le permite buscar rápidamente un sonido sin tener que crear dispositivos nuevos o abrir/cerrar el navegador, etc.

7. **Cuando encuentre un programa o patch de bajo que le guste, haga clic sobre OK para cerrar el navegador.**
   Se agrega la correspondiente pista de secuenciador para el dispositivo de instrumento nuevo.

➜ **Aún puede acceder a todos los programas encontrados durante la búsqueda, es decir a los programas de la carpeta "All Instruments/Synth Bass" (Todos los instrumentos/bajo sintentizado).**
Para ello puede hacer clic sobre el nombre del patch y seleccionar uno en el menú emergente, o bien puede utilizar los botones de flecha Select Next/Previous (Sleeccionar siguiente/anterior) que se encuentran junto al nombre del patch. Si selecciona un programa o patch para otro dispositivo, el instrumento se modifica de inmediato.

Cómo grabar notas en el secuenciador

Intentemos añadir una línea de bajo al patrón Redrum grabando notas en el secuenciador.

1. **Seleccione la pista para el dispositivo de bajo sintetizado en la lista de pistas del secuenciador.**
Recibirá automáticamente entrada MIDI de secuenciador, tal como indica el símbolo del teclado bajo el icono del dispositivo.

pict

2. **Inicie la reproducción en el panel de transporte.**
Se iniciará la reproducción del patrón de caja de ritmos Redrum y se repetirá mientras esté en modo de reproducción.

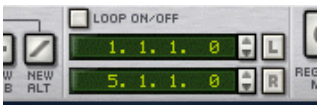
3. **Reproduzca el programa o patch de bajo junto con el patrón de caja de ritmos y escuche cómo suena.**
Si es necesario, puede acelerar o reducir el tempo de la canción con los botones de flecha arriba/abajo del panel de transporte.

➜ **Siga reproduciendo e intente encontrar una línea de bajo breve de 4 compases que se ajuste al patrón de caja de ritmos.**

➜ **Si desea oír el clic del metrónomo como ayuda, pulse el botón Click en el transporte.**
Puede ajustar el nivel del clic utilizando el mando bajo el botón Click.

Cuando esté preparado para registrar su línea de bajo, proceda del modo siguiente:

4. **Compruebe que el localizador izquierdo está al principio de la canción.**
De forma predeterminada está fijado en 1.1.1. 0.



Puede ver la posición del localizador izquierdo en la pantalla correspondiente de la derecha en el panel de transporte.

5. **Coloque el localizador derecho en la posición "5.1.1. 0".**

Puede definir las posiciones del localizador izquierdo o derecho de diversos modos:

- Haciendo clic sobre la cabecera del localizador “L” o “R” y arrastrándolo (salta a posiciones de compás exactas). No puede definir la posición del localizador izquierdo tras la posición del localizador derecho y viceversa.

- Haciendo clic en el primer dígito de la indicación de la posición del localizador en el panel de transporte y desplazando el ratón hacia arriba y hacia abajo.
- Haciendo clic en el primer dígito y escribiendo la posición del compás para la indicación de la posición del localizador.
- Haciendo clic en el primer dígito y utilizando los controles de desplazamiento arriba/abajo junto a la indicación de la posición.

6. **Haga clic en Stop en el panel de transporte hasta que la posición de la canción esté al principio de la canción (1.1.1. 0).**
   La primera vez que hace clic sobre Stop, el cursor de posición de la canción se detiene en la posición actual. La segunda vez, el cursor se desplaza a la posición en la que estaba la última vez cuando se inició la reproducción (podría ser al principio de la canción). La tercera vez desplazará el cursor al principio de la canción. También puede hacer clic sobre el botón “L” junto a la indicación de posición del localizador para mover el cursor de posición de la canción hacia ahí.

7. **Haga clic sobre el botón “Loop On/Off” en el panel de transporte de forma que se ilumine.**
   Si inicia ahora la reproducción, podrá ver que los primeros 4 compases definidos con los localizadores izquierdo y derecho se reproducirán en bucle incesantemente. Cuando la posición alcanza el localizador derecho, salta de nuevo hacia atrás hasta el principio de la canción y el patrón Redrum se reproduce continuamente.

8. **Haga clic sobre Stop hasta que la posición esté de nuevo al principio de la canción.**
   Vea el paso 6.

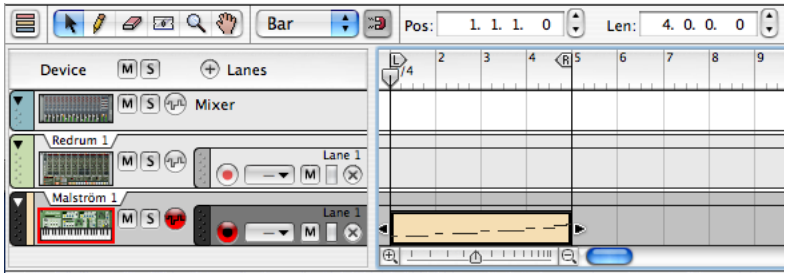
9. **Active el recuento previo haciendo clic sobre el botón “Pre” en el panel de transporte.**
   El clic del metrónomo sonará 1 compás antes de que empiece la grabación para que tenga tiempo para prepararse.

Durante la grabación, la sección de 4 compases se reproducirá en bucle (igual que durante la reproducción). Se grabarán todas las notas. Esto significa que si toca toda la línea de bajo durante la “primera vuelta” del bucle de 4 compases, no debería seguir tocando la línea de bajo en la segunda vuelta, pues estas notas se agregarían a las notas previamente grabadas. Durante la grabación en bucle, nunca existe el riesgo de borrar datos pero se grabará todo lo que usted reproduzca o retoque.

10. **En el panel de transporte, haga clic sobre el botón Record (Grabar).**
    La grabación se inicia tras el recuento previo de un compás.

11. **Toque su línea de bajo siguiendo el patrón de caja de ritmos.**

12. Cuando haya terminado, haga clic sobre el botón de parada.
Se ha agregado un clip de 4 compases con las notas que ha tocado.



13. Haga clic de nuevo sobre Stop para mover la posición de la canción al principio de la canción.

14. Haga clic sobre el botón de reproducción para escuchar su grabación.
Detenga la reproducción cuando haya acabado.

Quizás desee grabar una nueva toma para mejorar o para corregir un error. Puede hacerlo de diversas formas, que se describen a continuación.

Acerca de pistas, clips, líneas y tomas de grabación

Un dispositivo Reason sólo puede tener una **pista** en el secuenciador. Una pista puede tener cualquier número de **líneas**. Tal como hemos indicado más arriba, una grabación produce un **clip** que se coloca en una línea de notas para la pista correspondiente. Este clip incluirá las notas (y los datos de interpretación, como inflexión tonal o rueda de modulación) que ha tocado durante la grabación.

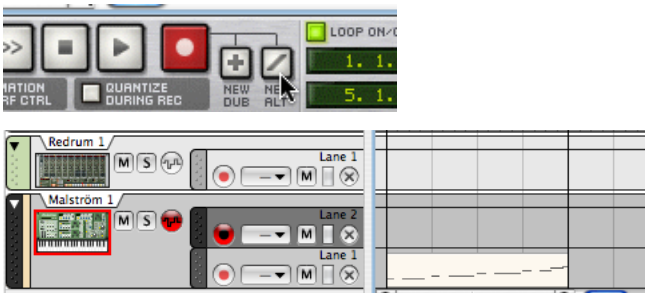
Para volver a grabar la línea de bajo, tiene tres alternativas básicas:

➔ **Seleccione "Undo Record Track" (Deshacer pista de grabación) en el menú Edit (Edición).**
Se borrará el clic que acaba de grabar y podrá grabar de nuevo en la misma línea de notas de la pista.

- Puede deshacer y volver a grabar hasta que esté satisfecho con los resultados, pero recuerde que no podrá volver a una grabación anterior si ya ha borrado sus clips y ha grabado una nueva toma. Por lo tanto, siga este método sólo si está seguro de que desea descartar la grabación anterior, de lo contrario cree una grabación alternativa tal como se describe más abajo.
- Si graba encima de un clip existente en la misma línea sin borrarlo antes, las notas nuevas se agregarán (overdub) sobre la grabación anterior, es decir el mismo clip incluirá notas de ambas grabaciones que se reproducirán simultáneamente.

➔ **Cree una línea de notas nueva para la pista haciendo clic sobre el botón "New Alt" (Nueva alt) a la derecha del botón Record (Record) en el panel de transporte.**
De este modo se silenciará el clip entre los localizadores en la línea de notas anterior y se creará una nueva línea de notas apta para la grabación encima.

- Utilice este método si desea efectuar diversas grabaciones y conservarlas. Puede utilizar este método básico para efectuar cualquier número de grabaciones y reproducirlas (de una en una) para decidir cuál le gusta más (o editar juntos los mejores trozos de diversas grabaciones).



Como puede ver, el clic de la primera línea de notas está silenciado (el clip aparece atenuado). Aparece una línea de notas nueva justo encima de la primera línea de notas, apta para la grabación (botón Record (Grabar) en rojo).

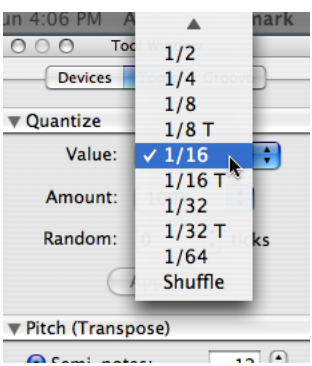
- Para comprar diversas grabaciones, utilice el botón Mute (M) (Silenciar) para activar la línea de notas que desea oír y silenciar el resto de líneas de nota de la pista.

➔ **Cree una línea de notas nueva para la pista haciendo clic sobre el botón "New Dub" (Nuevo dub) a la derecha del botón Record (Grabar) en el panel de transporte.**
Creará una línea de notas nueva apta para la grabación encima, pero no silenciará la grabación anterior. Es decir, mientras grabe oirá la toma anterior.

- Utilice este método si desea grabar notas adicionales para una grabación anterior. También puede utilizar el botón "Lanes +" sobre la lista de pistas para crear una nueva línea de notas apta para la grabación.

Utilizar la cuantización

Puede cuantizar las notas grabadas para intensificar la interpretación. El menú emergente Quantize (Cuantizar) se encuentra en la ventana Tool (Herramienta), página Tools (Herramientas).



Menú emergente Quantize (Cuantizar).

1. **Asegúrese de que el clip con la línea de bajo está seleccionado en la ventana principal del secuenciador.**
Haga clic sobre el clip de forma que aparezcan las flechas-tirador negras al final del clip.

2. **Haga clic en la pestaña “Tools” (Herramientas) de la ventana Tools (Herramientas).**
   Esta página incluye diversas funciones de edición que pueden aplicarse a clips/notas seleccionadas. La sección superior es Quantize (Cuantizar) y el valor por defecto es cuantizar semicorcheas, lo cual significa que las notas se desplazarán a la posición de semicorchea exacta más próxima.

3. **Haga clic en el botón “Apply” (Aplicar) de la sección Quantize (Cuantizar) para cuantizar las notas grabadas.**

4. **Reproduzca la grabación para oír el resultado.**
   Si suena bien, consérvelo. Si no es lo que esperaba, utilice la función Undo (Deshacer) del menú Edit (Edición) para volver atrás. Puede seleccionar otra resolución para cuantizar (p.ej. corcheas) en la sección Quantize de la página y repetir la operación para ver si suena mejor.

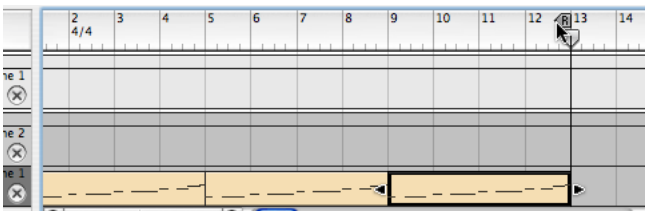
✪ **Reason también incluye una potente función “ReGroove Mixer” que permite cuantizar las notas para ajustarse a un groove determinado, en lugar de adaptarse a incrementos de compás o ritmo específicos. Esto se describe en el manual de instrucciones.**

Cómo copiar y pegar un clip en el secuenciador.

Ahora tiene una línea de bajo de cuatro compases dentro de un clip en el secuenciador. Aunque ahora el clip se reproduce en bucle incesantemente, no es habitual que el secuenciador reproduzca en bucle sólo cuatro compases, pues cualquier pista que añada se reproducirá también en bucle durante cuatro compases, una opción muy limitada. La solución es copiar y pegar el clip de forma que se repita durante un período de tiempo previamente definido.

Haga lo siguiente:

1. **Seleccione el clip haciendo clic sobre éste en la ventana de arreglos.**
   Los clips seleccionados tienen tiradores al principio y final del clip.
2. **Seleccione Copy (Copiar) en el menú Edit (Editar).**
   El cursor de posición se desplazará automáticamente hasta el final del clip. El cursor de posición determina dónde acabará el inicio del clip copiado y, ya que queremos repetir el clip, ésta es la función perfecta.
3. **Seleccione Paste (Pegar) en el menú Edit (Editar).**
   El clip se pega al final del primer clip y el cursor de posición se desplaza al final del clip copiado. Puede repetir el último paso tantas veces como quiera para crear una cadena de clips.
4. **Haga clic sobre Stop (Detener) para mover la posición de la canción al principio de la canción.**
5. **Desplace el localizador derecho al final del último clip.**



6. **Si pulsa Play (Reproducir) en el panel de transporte, la línea de bajo sonará exactamente igual que antes (el clip se repetirá junto con el patrón Redrum), pero ahora tiene un buen punto de partida para seguir editando o grabando.**
   Por ejemplo, ahora podría editar las notas de uno o varios clips para crear variaciones. Este tutorial básico no explica cómo editar eventos de nota individuales para un clip en el secuenciador. Consulte el Manual de instrucciones.

Así concluye el tercer tutorial. Puede dejar las cosas como están y pasar directamente al siguiente tutorial, o bien puede guardar la canción para poder continuar más adelante.

REASON

8

→ Tutorial 5 – Agregar un bucle REX

propellerhead

Acerca de este tutorial

! El tutorial siguiente es la continuación de los tutoriales anteriores.

En este tutorial se tratan los temas siguientes:

- Cómo agregar un bucle Rex.
- Cómo ajustar los parámetros para todo el bucle y para segmentos individuales.

Agregar un bucle REX

Acerca de los bucles REX

En este tutorial agregaremos un bucle REX a la canción existente. Los bucles REX se crean en ReCycle, otra aplicación de Propellerhead, pero hay partituras de bucles preparadas en el banco de sonidos de fábrica que puede utilizar. Los ficheros REX son ficheros de sonido, normalmente de 2 o 4 compases de longitud, que se han segmentado en la aplicación ReCycle. El fichero resultante permite cambiar el tempo de la canción y el bucle REX se adaptará automáticamente al tempo.

Lógicamente las notas MIDI grabadas (como su línea de bajo) también se adaptarán a cualquier tempo, pero el resto de bucles de audio no se adaptarán.

Agregar un bucle REX

Los bucles REX pueden utilizarse con el sampler NN-XT o el reproductor de bucle Dr. REX. En este tutorial utilizaremos un dispositivo Dr. REX. Haga lo siguiente:

1. **Seleccione "Dr. REX Loop Player" (Reproductor de bucles REX) en la página Device (Dispositivo) de la ventana de herramientas y haga clic en "Create" (Crear).**
   Se creará un reproductor de bucles Dr. Rex junto con la correspondiente pista del secuenciador. También se cargará un bucle por defecto.

2. **Haga clic sobre el botón "Preview" (Vista previa) de forma que se ilumine.**
   El bucle por defecto empieza a reproducirse. Si se activa la vista previa, podrá escuchar bucles en el navegador con el tempo del secuenciador correcto.

3. **Haga clic en el botón Browse Loop (folder) (Buscar bucle) del dispositivo Dr. Rex para abrir el navegador de ficheros REX.**
   En la ventana principal del navegador deberían aparecer tres carpetas de Dr. Rex: Drum Loops (Bucles de batería), Instrument Loops (Bucles instrumentales) y Percussion Loops (Bucles de percusión). Puesto que ya tenemos un patrón de batería, ahora intentaremos agregar un bucle de percusión a la canción.

4. **Abra la carpeta "Dr. Rex Percussion Loops" (Bucles de percusión Dr. Rex).**
   Aparecen varias carpetas de instrumentos de percusión. Las carpetas también tienen un tempo en bpm. Estos listados de tempo son sólo valores de tempo sugeridos para los ficheros REX incluidos en la carpeta. Cualquier bucle REX se sincronizará según el tempo de la canción ajustado en el panel de transporte, aunque algunos bucles sonarán de una forma más natural si no se apartan mucho del tempo original.

5. **Abra la carpeta del instrumento de percusión que desee y seleccione uno de los bucles.**
   Escuche diversos bucles de la carpeta seleccionándolos.

6. **Cuando encuentre un bucle que le guste, haga clic sobre OK para cerrar el navegador.**
   El bucle seleccionado sigue reproduciéndose y la pantalla del centro del panel de Dr. Rex muestra la forma de onda y los cortes individuales del bucle.

7. **Haga clic de nuevo en el botón Preview (Vista previa) para detener la visualización previa del bucle.**

8. **Para comprobar el bucle junto con el resto de patrones y datos del secuenciador del dispositivo grabados, active la función Preview (Vista previa) y el botón Play del secuenciador.**
   No es necesario hacerlo en ningún orden determinado, la sincronización será perfecta en cualquier caso.

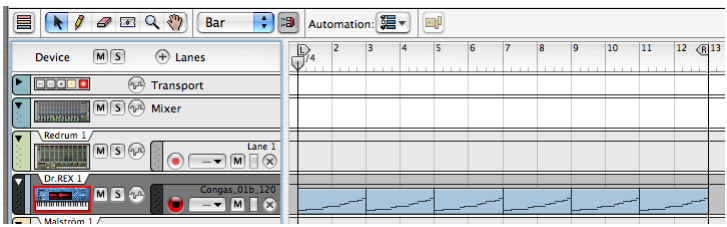
9. **Haga clic sobre Stop (Detener) en el panel de transporte.**
   El bucle se detiene. Si hace clic sobre Play en el panel de transporte, el bucle no se reproducirá. Para que Dr. Rex siga automáticamente el transporte del secuenciador, antes debe crear notas para reproducir el bucle desde el secuenciador. Esto se hace del modo siguiente:

10. **Seleccione la pista del secuenciador conectada al dispositivo Dr.Rex.**

11. **Defina los localizadores izquierdo y derecho para englobar la sección que desea completar con notas REX.**
    El bucle se repetirá para completar el rango seleccionado.

    pict

12. **En el panel de Dr.Rex, haga clic sobre el botón To Track (A pista).**
    Ahora los clips de la pista del secuenciador de Dr. Rex se extenderán entre los localizadores izquierdo y derecho. Cada clip contiene todos los cortes del bucle reproducido (normalmente tienen una longitud de 1 o 2 compases). Si se inicia la reproducción, el bucle de percusión se reproducirá en perfecta sincronización con la línea de bajo y el patrón de batería.



Ajuste de los parámetros de Dr. Rex

Puede retocar el bucle de diversas formas con ayuda de los parámetros de Dr. Rex. Aquí tiene algunos ejemplos:

- **Mientras se reproduce el bucle, intente ajustar el parámetro de Filter Frequency (Frecuencia de filtro).**
  Bajando la frecuencia, el bucle es modelado por un filtro de pasabajos (de forma predeterminada). Si se sube la resonancia de filtro (control deslizante Res), el resultado será un sonido de filtro más cortante.

  pict

- **El parámetro Transpose (Transponer) permite trasponer el bucle entero hacia arriba o hacia bajo una octava (en semitonos).**

- **Si ajusta el mando "Slice", podrá seleccionar un segmento individual y editarlo.**
  El segmento seleccionado aparece resaltado en pantalla. Los cuatro mandos situados a la derecha del botón Slice (Segmento) (Pitch/Pan/Level/Decay) (Tono/Panorama/Nivel/Caída) pueden utilizarse para editar un solo segmento. Por ejemplo, ajustando el parámetro Pitch (Tono) se traspondrá el segmento seleccionado (resaltado), pero no el resto de segmentos.

Así concluye el quinto tutorial. Puede dejar las cosas como están y pasar directamente al siguiente tutorial, o guardar la canción para poder continuar más tarde.

REASON

9

→ Tutorial 6 – Agregar un arpegio

propellerhead

Acerca de este tutorial

En este último tutorial cubriremos las operaciones básicas siguientes:

- ➔ **Cómo crear patrones de arpegio con el RPG-8.**
- ➔ **Cómo automatizar un parámetro (véase página 73).**

El tutorial siguiente es la continuación de los tutoriales anteriores.

Agregar unarpegio

El arpegiador RPG-8 es un dispositivo que genera patrones (arpegios) a partir de notas. Es preciso que esté conectado a un dispositivo de instrumento, pues no genera ningún sonido por sí mismo. Se configura del siguiente modo:

1. **Cree un nuevo dispositivo Subtractor desde la página Device (Dispositivo).**
   Se agrega un Subtractor al rack con la salida conectada automáticamente al mezclador.
2. **Abra el buscador de programas o patches y haga doble clic sobre la carpeta "Mono-Synths" (Sintetizadores monofónicos) para abrirla.**
3. **Seleccione el programa "Matrix3".**
   Se trata de un sencillo programa o patch con tiempos cortos de ataque/caída, apropiados para un arpegio.

4. **Con el nuevo dispositivo Subtractor seleccionado, cree un arpegiador monofónico RPG-8.**
   Se crea una pista de secuenciador con entrada MIDI denominada "Arp 1" para el RPG-8. Las salidas CV de puerta y de nota del RPG-8 (en el panel trasero, utilice [Tabulador] para girar el rack) se dirigirán automáticamente hacia las entradas de CV y de puerta de control del secuenciador del Subtractor, de forma que todas las conexiones necesarias se efectúan de forma automática. Las conexiones CV y de puerta son una forma de conseguir que un dispositivo controle a otro. La señal Puerta indica a un dispositivo cuándo debe sonar una nota y la señal CV de nota determina el tono de la nota.

5. **Vuelva a girar el rack y toque unos acordes.**
   Las notas en el acorde que toca se arpegian durante tanto tiempo como se mantengan pulsadas las teclas. El arpegio cambiará directamente si libera todas las notas y toca otra nota o acorde. Si añade notas mientras mantiene pulsado un acorde, el arpegio continuará con las notas añadidas. En los nuevos dispositivos PRG-8 el arpegio se reproducirá de forma sincronizada con el tempo de la canción, de forma predeterminada.

➜ **Pruebe a cambiar el modo del arpegiador mediante el mando Mode (Modo).**
Los distintos modos determinan cómo se arpegian las notas. Por ejemplo, "Up" (Hacia arriba) significa de la nota más baja a la nota más alta, Up+Down (Hacia arriba+Hacia abajo) será de la nota más baja a la más alta y, de ella, otra vez hasta la más baja.

➜ **Los botones Octave (Octava) establecen el rango de octavas del arpegio.**
Por ejemplo, si se establece en 2 Oct, el patrón se ejecutará en dos octavas, y así sucesivamente.

➜ **Rate (Velocidad) define la velocidad del arpegio: en el modo Rate actual (Sync), la velocidad se sincronizará con el tempo del secuenciador con varias resoluciones de ritmo.**

Experimente con estos parámetros básicos si lo desea.

6. **Inicie la reproducción y toque los acordes apropiados para acompañar la canción.**
Puesto que se ha activado Loop (Bucle), los compases indicados se repetirán mientras esté en modo Play.

7. **Para grabar las notas, pulse Stop (Detener), rebobine hasta el principio y compruebe que se ha activado "Pre-count" (Recuento previo) (botón "Pre" del panel de transporte).**
El recuento previo se expuso en el Tutorial 4 y todavía debería estar activado.
Observe que debe introducir el primer acorde *después* de que empiece la grabación (es decir, cuando haya acabado el recuento de un compás); si sostiene un acorde y después lo graba, las notas que generan el arpegio no se grabarán, aunque pueda oírlo. El motivo es que no estará grabando las notas reales que genera el arpegiador, sólo las notas que usted toca.

8. **Deje de grabar, rebobine al principio de la canción e inicie la reproducción.**
El arpegio se reproducirá exactamente tal como lo ha oído durante la grabación. Si lo desea, puede cambiar los parámetros del RPG-8 libremente. Los cambios se reflejarán en el arpegio, aunque las notas grabadas que generan el arpegio serán las mismas.

➜ **El RPG-8 tiene muchas más funciones que no se describen en este tutorial. Consulte el capítulo correspondiente del Manual de instrucciones para una descripción completa del RPG-8.**

Automatización de un parámetro

La automatización es una función importante en el Reason. Es posible grabar cualquier cambio paramétrico y editarlo como evento de automatización. En el siguiente ejemplo grabaremos eventos de automatización para el dispositivo Subtractor que actualmente está en uso junto con el RPG-8, aunque los principios básicos son los mismos para todos los dispositivos.

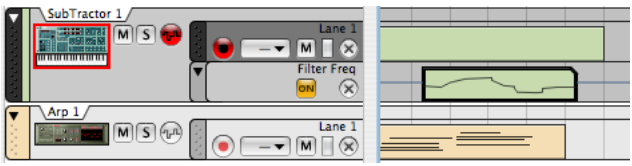
1. **Compruebe que la pista Subtractor está seleccionada y que tiene una entrada MIDI de secuenciador.**

2. **Localice el parámetro "Filter 1 Freq" (Frecuencia de filtro 1) en el panel.**
   Este parámetro controla la frecuencia del filtro, es decir, en qué medida el filtro está abierto o cerrado.

3. **Rebobine hasta el principio de la canción y pulse el botón Record (Grabar).**
   La grabación se inicia tras el recuento previo de un compás.

4. **Haga clic sobre el control deslizante Filter Freq (Frecuencia de filtro) y mantenga pulsado el botón del ratón mientras desplaza poco a poco el ratón hacia arriba o abajo.**

5. **Deje de grabar y haga clic sobre Stop (Detener) hasta que llegue al principio de la canción.**
   Como puede ver, el parámetro Filter 1 Freq (Frecuencia de filtro 1) tiene un margen verde que indica que está automatizado. Además, se ha agregado una línea de automatización para el parámetro Filter Freq (Frecuencia de filtro) a la pista del subtractor en el secuenciador. Los eventos de automatización grabados se encuentran en un clip en la línea de automatización.



6. **Inicie la reproducción.**
   El parámetro de filtro está ahora automatizado y reflejará con precisión los movimientos del control deslizante realizados durante la grabación.

➜ **La grabación de automatización puede deshacerse en cualquier momento como el resto de eventos grabados.**

➜ **También puede dibujar curvas de automatización en el secuenciador.**
   El procedimiento se describe en el capítulo Secuenciador del Manual de instrucciones principal.

Así termina el sexto y último tutorial. Consulte el Manual de instrucciones principal para acceder a descripciones detalladas de los elementos, procedimientos y dispositivos del Reason.

REASON

Index

propellerhead

A

Agregar dispositivos 46
Arpegios
    Agregar 70
Asistente de configuración del Reason 14
Automatización de parámetros 72

B

Banco de sonidos 11
Banco de sonidos de fábrica 11
Banco de sonidos de fábrica del Reason *vea Banco de sonidos de fábrica*
Banco de sonidos Orkester 11
Banco de sonidos *vea banco de sonidos de fábrica*
bucles REX
    Utilización 66

C

Canciones
    Reproducción 42
Cómo buscar un sonido de bajo 58

D

Driver ASIO 8, 16
Driver de tarjeta de sonido 16
Driver Direct Sound 8, 16
Driver MME 8, 16
Driver multimedia de Windows 8

E

Efectos
    Utilización 50

G

Grabar notas 60

H

Hardware de audio 8

L

Latencia 17

M

MIDI
    Conexiones 10
    Configuración de las entradas 18

P

Parámetros, automatización 72
Patrones de batería
    Crear 54
Programas
    Seleccionar 48

R

Requisitos 7
Requisitos del ordenador 7

S

Salida por defecto del administrador de sonido 16
Secuenciador
    Grabación 60

T

To Track 67

V

Ventana de diálogo de Preferencias 15